N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#125
AVRIL
2001

T 2788 - 125 - 38,00 F

Tests F1 Racing Championship • NBA 2001 • Off Road • Search & Rescue II • Cossacks • Economic war • Evil Islands
FS Studio • Heart of Winter • Hostile Waters • Pizza Connection 2 • Serious Sam • Star Trek Away Team
Les Trois Royaumes **News jeux** Emperor : Bataille pour Dune • Fly! 2 • Nascar 4 • Neverwinter Nights • Original War
Red Faction • Startopia • Summoner • Train Simulator • Unreal 2 **Bêta versions** Magic and Mayhem 2 : Art of Magic
Desperados • Tropico **Matos** GF2 MX PCI • Kyro 2 **Réseau** Baldur's Gate 2
Giants • Dreadnaught



CONFLICT ZONE

NUMÉRO 125 • AVRIL 2001 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH



Des chefs-d'œuvre à ce prix-là, on ne s'en prive pas.

Offrez-vous le grand jeu ! Pour **99 francs* seulement,** la collection LucasArts vous propose des jeux d'une qualité exceptionnelle ! Combattez l'Empire aux côtés de la Rébellion dans **Force Commander**™ et plongez au cœur de la guerre froide avec **Indiana Jones™ et la machine infernale**™. Deux nouvelles stars dans la collection d'art la plus abordable : les collectionneurs de chefs d'œuvre vont encore y gagner.



LE JEU DEVIENT UN ART

Collection LucasArts

LUCAS Arts

* Prix de vente TTC généralement constaté.

125 AVRIL 2001

Sommaire

LES NEWS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

LES BÊTA VERSIONS DU MOIS

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
(oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
(moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints :
Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Sonia Jensen et Anne Pavan
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika,
Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx)
Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
À collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé, Joseba Urruela
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité :
Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 **cllefevbre@hfp.fr**
Directeur de clientèle :
Antoine Tomas 01 41 34 86 93 **atomas@hfp.fr**
Chef de publicité : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 **jffeneux@hfp.fr**
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Promotion : Hélène Chemin **hchemin@hfp.fr,**
Anne Levavasseur

30



NEWS JEUX
En exclusivité le retour de l'enfant prodigue du shoot, Unreal 2, en développement chez Legend, les auteurs de Wheel of Time.

62



DOSSIER TUNING
Toi aussi, customise ton PC comme une Fuego. Rajoute des flammes sur le boîtier et un pare-soleil Pionner sur le moniteur parce que là, c'est la grande classe... Un dossier idiot sur le tuning de nos bécanes.

120



MATOS
Chouette, la guerre des prix est en train de rendre nos cartes 3D préférées nettement plus abordables. En preview, la Kyro 2 des anciens de Videologic, un équivalent de GeForce 2 GTS pour moins de 1 500 brouzoufs.

136



RÉSEAU
Fallait le voir, notre Ivan le Fou, déguisé en Kabuto, piétiner ses petits camarades ou les machouiller négligemment. C'est certain, Giants en réseau nous aura bien fait marrer. Pas inintéressant aussi, le mode multijoueur de Baldur's Gate 2.

148



REPORTAGE MILIA
Au MILIA, cette année, se tenait le Game Developer Village, où 40 lauréats présentaient leurs jeux ou projets de jeu. Même qu'on est allé voir ça sur place.

ET AUSSI...

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) :
France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 01 41 34 95 88

Photogravure : HAFIBA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, 1 CD-Rom Infonie collé en page 51, un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément. Sur 20 000 exemplaires, un bon de réduction Addon.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom :
Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTROLE OJD 1999

Couverture
Conflict Zone © Mathématiques Appliquées/Ubi Soft 2001

Sommaire Cd-rom

#125



DÉTAIL DU CD-ROM

D'après les derniers chiffres officiels, les ventes de PC baissent de manière inquiétante aux États-Unis et sur notre continent. Las de devoir mettre sa machine à jour tous les trois mois, l'utilisateur lambda boude la chasse aux surplus de Gigahertz et aux cartes 3D devenues complètement hors de prix, chasse à laquelle se livrent les principaux acteurs du Hard. Les jeux réclamant toujours plus de puissance pour tourner de manière fluide, il va sans dire que les ventes de softs s'écroulent aussi. Moi je dis ahah ! Bon, cet édito n'est pas trop l'endroit pour râler mais là, je dis halte à la performance et au manque de créativité. Ras le bol des cartes à 5 000 balles qui se démodent avant la fin de la semaine, ras le bol des jeux buggés, ras le bol des démos qui font 100 Mo. C'est quand même pas dur d'optimiser un code, bon sang. Tenez, regardez un peu la démo de 42 Ko se trouvant dans la rubrique Sharewares / Graphisme ; elle s'appelle fr011.zip. Rien que la musique, tu meurs. 42 Ko ! Ça c'est de la programmation, que je dis ! Bon ben voilà, c'était ma note d'humeur avant de partir faire des bonshommes de neige. Ah, ça fait rudement du bien de râler de temps à autre.

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

cdrom@joystick.fr

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer
LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD
sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur
LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

DirectX 8.0a

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.0a.

Bonus : Liberty Surf

Découvrez les nouveaux Forfaits Liberty Surf « Accès Internet + communications ». Liberty Surf a conçu pour vous 4 Forfaits adaptés à votre consommation. Que vous soyez débutant, initié ou mordu d'Internet, Liberty Surf a créé le Forfait qui vous correspond : 5h / 10h / 20h / 30h.
En plus, pour toute souscription à un des nouveaux Forfaits avant le 30 avril 01, vos 2 premiers mois d'abonnement sont gratuits. Ne perdez plus de temps !

Le contenu
DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt+F4.

Contenu du CD n°1

KIT DE CONNEXION : Répertoire \DATA\LIBERTY
Cliquez sur SETUP.EXE
QUICKTIME 4 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.
DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX80AFRN.EXE
LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

Les exclusivités du mois

CONFLICT ZONE

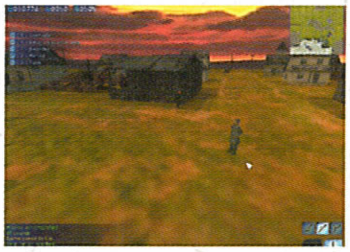
Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CONFLICT du CD1 et cliquez sur CONFLICT ZONE.EXE. Trois missions vous sont proposées dans cette démo. Pour y accéder, choisissez l'option « Replay » du menu principal

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.
ATTENTION : Sur certains systèmes, le fichier nécessaire à la visualisation des vidéos des médias en cours de partie peut être manquant. Dans ce cas, le jeu s'arrête inopinément et revient à Windows. Si vous rencontrez ce problème, désactivez « TV REPORTS VIDEOS » dans le menu Options/Préférences. Vous pouvez également désactiver directement cette option en cours de partie, en appuyant sur la touche « + » du pavé numérique.





Mode d'emploi

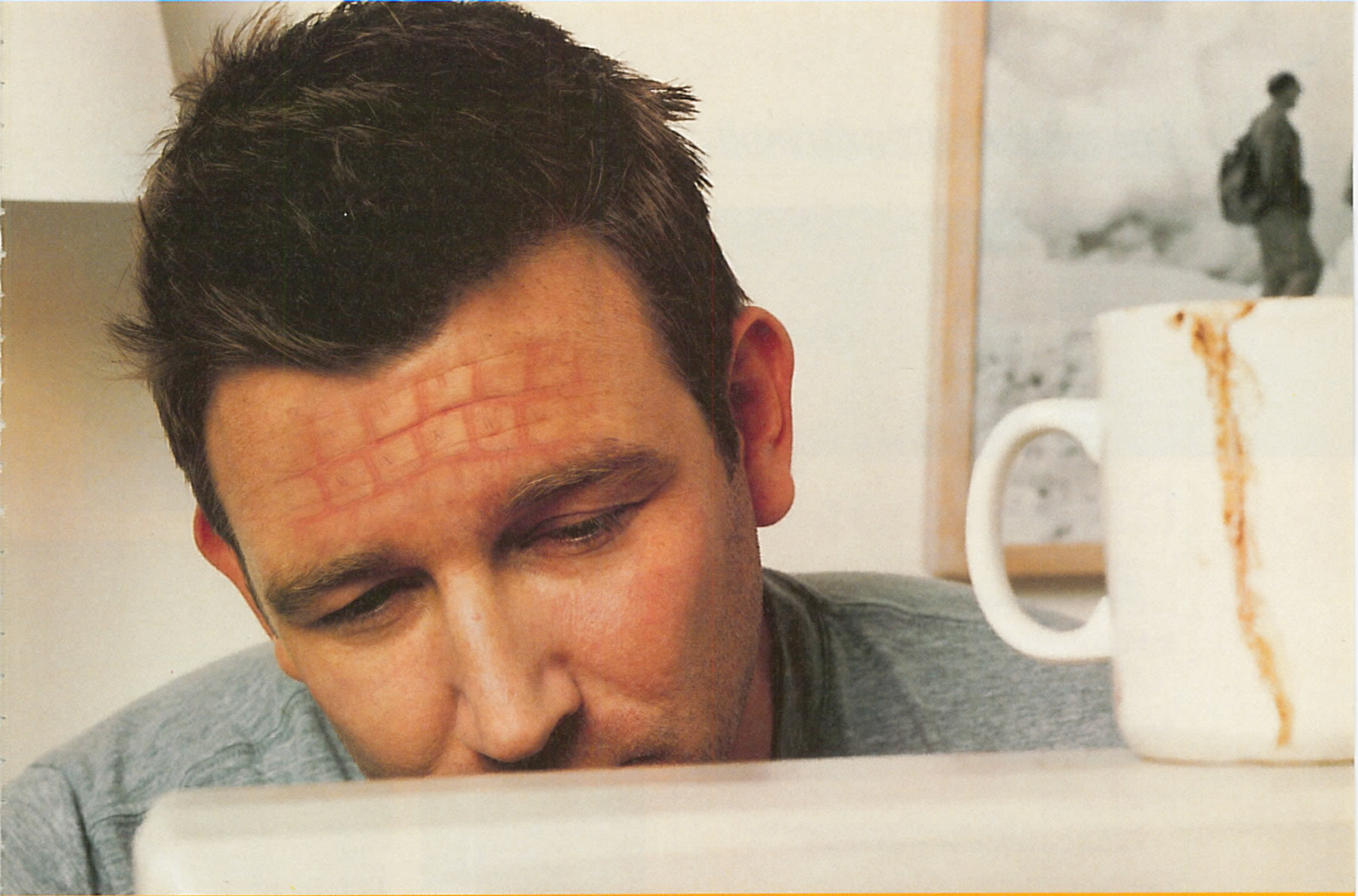
Le jeu s'installe dans le répertoire C:\JOYSTICK\CONFLICT ZONE. Pour le lancer, sélectionnez CONFLICT ZONE DEMO.EXE.

Configuration des touches par défaut

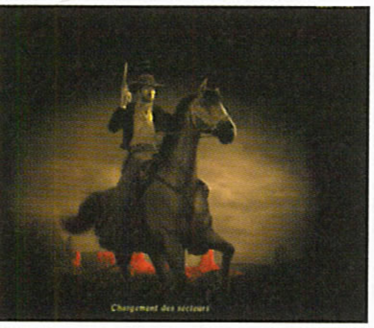
Clic gauche (sur une unité)	sélection de cette unité
Clic gauche (dans le vide)	désélection de toutes les unités sélectionnées
Clic droit (sur une unité)	les unités sélectionnées effectuent l'ordre le plus logique sur la cible
Clic droit (dans le vide)	les unités sélectionnées se déplacent, si possible, au point indiqué
CTRL + clic droit (sur unité)	tir forcé quelle que soit la consigne, même sur un allié ou un civil
CTRL + [0-9]	les unités sélectionnées prennent comme numéro de groupe le chiffre tapé
CTRL + SHIFT + [0-9]	ajouter des unités sélectionnées au groupe du chiffre tapé
[0-9]	rappel du groupe dont le chiffre a été tapé
'F'	focus sur la sélection (la caméra se déplace avec les unités sélectionnées)
'A'	les unités sélectionnées passent en consigne agressive
'S'	les unités sélectionnées passent en consigne stricte
'D'	les unités sélectionnées passent en consigne défensive
'M'	rappel de dernier groupe dont faisait partie l'unité
'Z'	sélection de toutes les unités du même type
F1	afficher / cacher les raccourcis clavier
F2	vue camera aérienne (angle bloqué)
F3	vue caméra perspective (angle bloqué)
F4	vue caméra libre
F5	vue caméra focalisée
F8	sauvegarde rapide
F9	chargement de la sauvegarde rapide
ESC	affichage du menu Pause (et mise en pause du jeu)
[7-9] (pavé numérique)	niveaux de détails : minimum / moyen / haut
[4-6] (pavé numérique)	enregistrer des positions de caméra
[1-3] (pavé numérique)	se déplacer aux points de caméra définis en [4-6]
ESPACE	passer un briefing
ENTRÉE	aller au dernier point chaud
TAB	afficher / cacher la carte stratégique
'H'	afficher / cacher le résumé des objectifs de la mission
HOME	1re pression : sélectionner le centre de commandement ; 2e pression : braquer la caméra sur le centre de commandement.
FIN	aller à la prochaine base possédée
Flèche gauche	déplacer la caméra vers la gauche
Flèche droite	déplacer la caméra vers la droite
Flèche haut	déplacer la caméra vers l'avant
Flèche bas	déplacer la caméra vers l'arrière
PgUp	monte l'altitude de la caméra
PgDn	descend l'altitude de la caméra
'T'	vitesse de jeu maximale
'N'	vitesse de jeu normale
'U'	vitesse de jeu réduite
[-] (pavé numérique)	cacher / afficher les marqueurs d'appartenance
'G'	désactiver le brouillard
[+]	désactive les vidéos en cours de partie

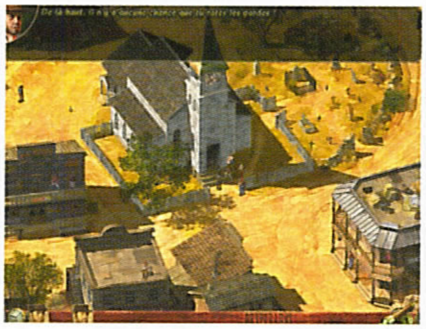
Config mini

PII 500, 128 Mo RAM



Les exclusivités du mois





DESPERADOS

Genre : Stratégie
Éditeur : Infogrames
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DESPERADOS du CD1 et cliquez sur DESPERADO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Infogrames. Pour configurer la résolution allez dans le menu Option.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM



COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

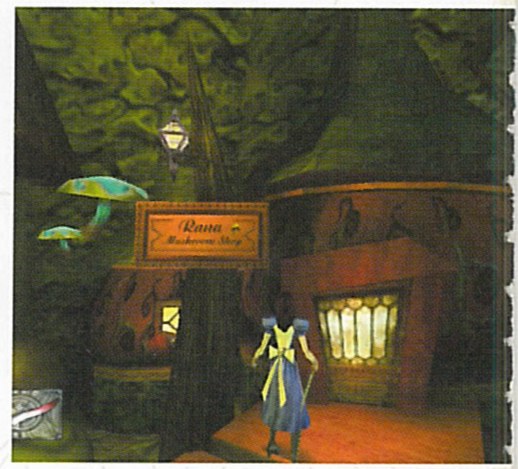
Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124, rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.

Les démos









AMERICAN McGEE'S ALICE

Genre : Action
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ALICE du CD1 et cliquez sur ALICE.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans C:\PROGRAMS FILES\EA GAMES\AMERICAN MCGEE'S ALICE DEMO et sélectionnez ALICE.EXE.

Configuration des touches par défaut

Attaque 1	bouton gauche de la souris
Attaque2	bouton droit de la souris
Avancer	Z
Reculer	S
Sauter, nager vers le haut	Espace
Grimper, nager vers le bas	F
Tourner à gauche	flèche gauche
Tourner à droite	flèche droite
Strafe gauche	Q
Strafe droit	D
Marcher, courir	Shift
Caméra	Tab
Aide	C
Équiper armes	1 à 4
Sauvegarde rapide	F4
Chargement rapide	F1

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM


THRUSTMASTER®
Jouez autrement...
360modena®
Racing Wheel
Réplique exacte du volant de la Ferrari 360 Modena® F1 pour d'ultimes sensations de pilotage.
Pour PC, Mac® et iMac™
TOPGUN™
FOX 2 PRO
Joystick
Ergonomie et précision au cœur de l'action, pour un réalisme accru !
Pour PC, Mac® et iMac™
FireStorm™
DUAL POWER
GAMEPAD
2 moteurs de vibrations pour des sensations de retour de force exceptionnelles.
Pour PC
© Guillemot Corporation 2000. ThrustMaster®, Firestorm™ et Dual Power™ sont des marques et/ou des marques déposées de Guillemot Corporation. 360 Modena® est une marque déposée de Ferrari IDEA. ™, ®, © 2000 Paramount Pictures. Tous droits réservés. TOP GUN™ est une marque de Paramount Pictures. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.
Pour recevoir la documentation ThrustMaster, faites votre demande à :
THRUSTMASTER c/o GUILLEMOT France S.A. - BP 2 - 56204 La Gacilly cedex - FRANCE
Tél. 0 825 857 810 / Fax 02 99 08 94 17 / e-mail : acpc-joys@guillemotsupport.com
www.thrustmaster.fr

Les démos

NBA Live 2001

Genre : Basket
Éditeur : E.A. Sport
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NBLIVE2001 du CD1 et cliquez sur NBALIVEDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

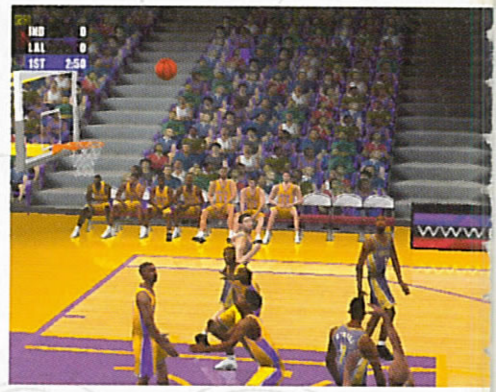
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez EA Sports. Allez dans le menu Settings pour configurer les contrôles.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM









Colin McRae Rally 2

Genre : Rallye
Éditeur : Codemasters
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\COLINMARAE2 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Codemasters.

Configuration des touches par défaut

Gauche	gauche
Droite	droite
Accélérer	haut
Freiner	bas
Changer caméra	C
Vue Arrière	R

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM

The Moon Project

Genre : Stratégie
Éditeur : Topware Interactive
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D, Open GL

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MOON PROJECT du CD1 et cliquez sur THEMOONPROJECTCHALLENGE.EXE.

Remarque

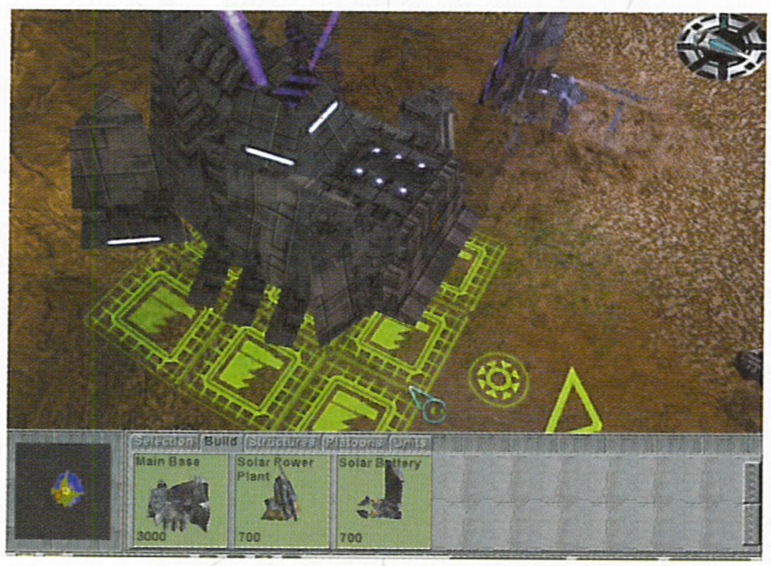
Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez The Moon Project Challenge. Lancez le Setup pour choisir votre résolution optimale. Suivez le tutorial pour connaître les touches.

Config mini

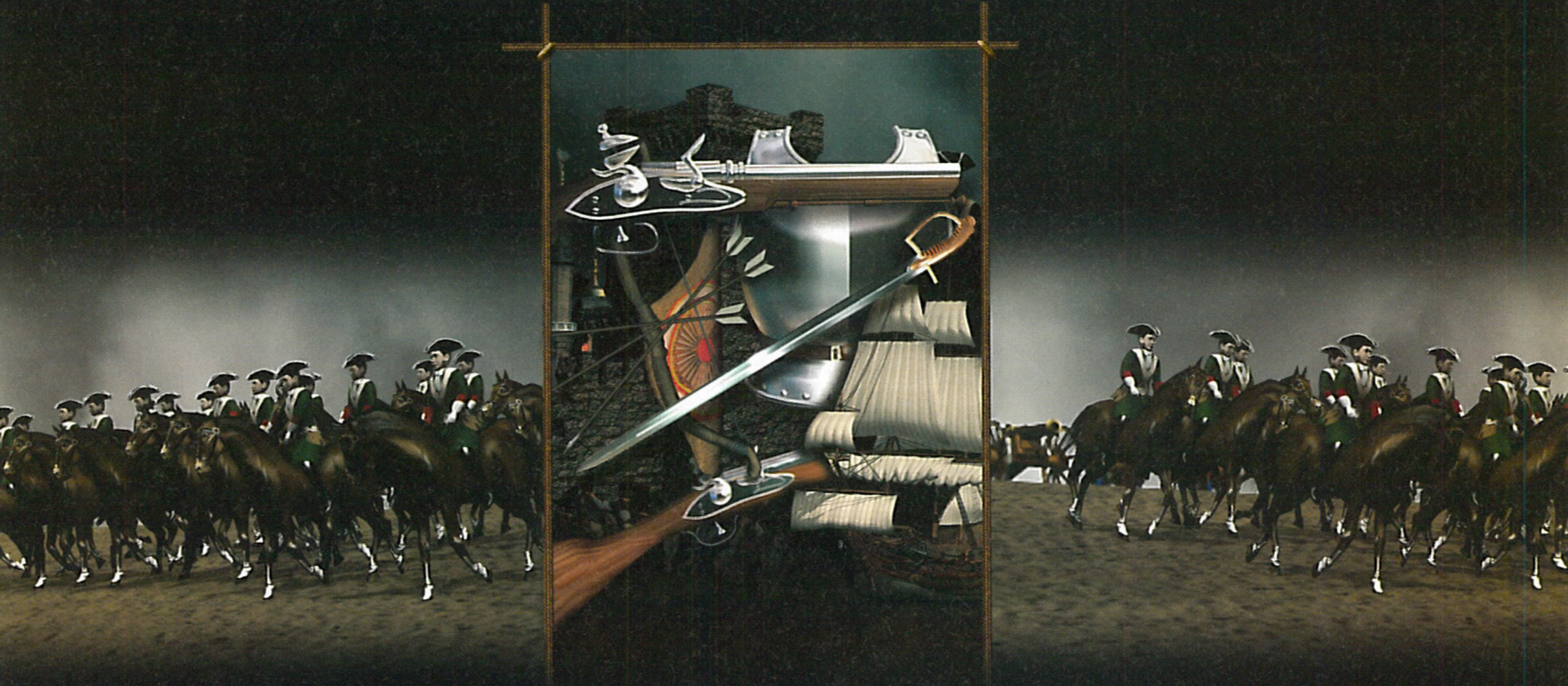
PII 400, 64 Mo RAM



16 nations, des batailles gigantesques, jusqu'à 8000 unités en temps réel, plus de 300 développements technologiques...

European Wars Cossacks

Une nouvelle ère commence



"Le thème, la réalisation et la qualité de l'intelligence artificielle en font un des plus beaux jeux de stratégie jamais réalisés."
PC FUN

"Cossacks donne une nouvelle dimension à la stratégie en temps réel. Des milliers d'unités à l'écran, une gestion stratégique de haut vol, des combats furieux à la clé."
JEUX VIDEO Magazine

"Cossacks va remuer le monde de la stratégie temps réel."
PC JEUX





Téléchargez la démo jouable, toutes les infos, tournois sur :
www.cossacksfrance.com

GAME WORLD — JOUABLE EN RÉSEAU SUR GOA www.goa.com — FOCUS MARKETING — cdv

Les démos

Serious Sam



Genre : Doom-like
Éditeur : Gathering of Developers
Système : Windows 95/98/Me/2000, Open GL

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SERIOUS du CD1 et cliquez sur SERIOUSSAM.EXE.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Serious Sam Test 2.

Configuration des touches par défaut

Tirer	bouton gauche de la souris
Aller à l'agenda	bouton droit de la souris
Changer d'arme	1 à 9
S'accroupir	C
Sauter	espace
Avancer	haut
Reculer	bas

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM

Cossacks

Genre : Stratégie
Éditeur : Stratégie First
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\COSSACKS du CD1 et cliquez sur COSSACKS.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez GSC Game World.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM

Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX8.0a se trouvant sur le CD n°1, si ce n'est déjà fait.



Contenu du CD n°2

La démo

Repertoire \DUCATI

Ducati World Racing Challenge

Genre : Moto
Éditeur : Acclaim Entertainment
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DUCATI du CD2 et cliquez sur DUCATI.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

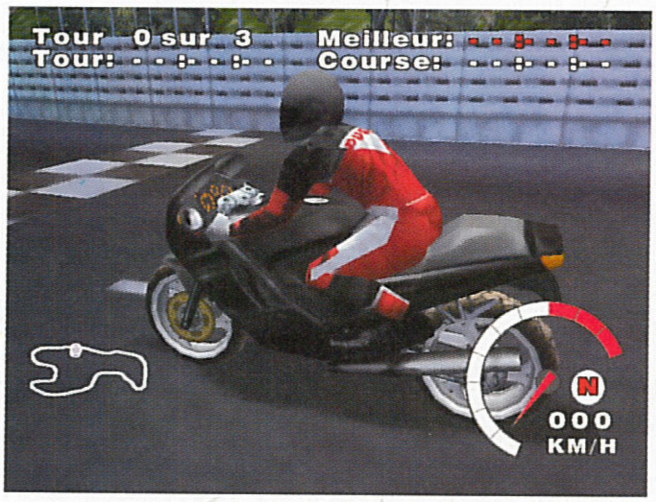
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Acclaim Entertainment.

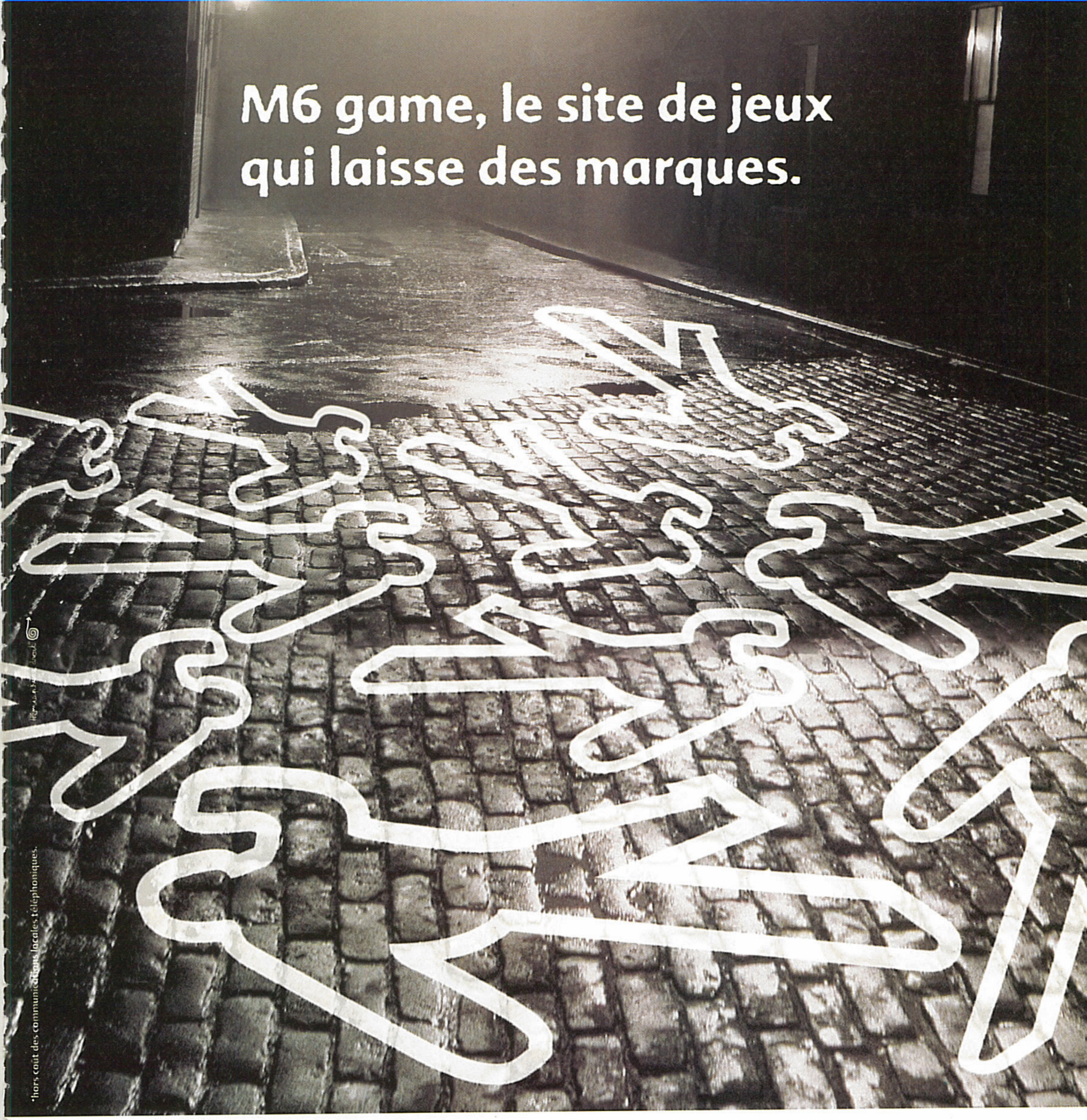
Configuration des touches par défaut

Accélérer : flèche haut
Freiner : flèche bas
Droite : flèche droite
Gauche : flèche gauche
Changer de vue : (clavier numérique) 7

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM




M6 game, le site de jeux
qui laisse des marques.
*hors coût des communications locales téléphoniques.

Joystick N° 125

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES

SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

Cold_Mist_v1_1.zip	Skin WinAmp
Dizconnect.zip	Skin WinAmp
DJGruny-metallic Vibes 2.zip	2 musiques MP3 d'un lecteur
dmtb11.zip	Midi tracker b 1.1
FROZEN_Project.zip	Skin WinAmp
La_Derche_Party2.zip	Musique MP3 d'un lecteur
Morning_breakfast.zip	Musique MP3 d'un lecteur
Saint Seiya.zip	Skin WinAmp
SCIENCE.ZIP	Skin WinAmp
soniq190.exe	Sonique 1.90
Tech13WA.zip	Skin WinAmp
T-RackS.zip	Skin WinAmp
wbmp3db200201.zip	Willow & Boupy MP3 database
WG3D_V15.EXE	Plug-in WinAmp

SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

AbsoluteTelnet.exe	AbsoluteTelnet 1.731
ARS.ZIP	Autoroute SMTP
CrystalPortSetup.exe	CrystalPort 4.6.5
getright45beta2.exe	Getright 4.5 beta 2
icq2000b.exe	ICQ 2000
lkmn60.zip	Linkman 6.0
mbsetup.exe	Messenger Backup 2.0
winamp273_full.exe	Winamp Version 2.73

SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez, dans cette rubrique, de nombreuses images pour vous confectionner des fonds d'écran. Pour une raison évidente de place, ces fichiers graphiques, pour la majorité au format JPG, ne sont pas répertoriés dans la liste ci-dessous. Pour les exploiter depuis l'interface Joyliste, veuillez cliquer sur l'image avec le bouton droit de la souris.

Demo glxshsnd.exe	Demomakers OpenGL
deskworm.zip	Économiseur d'écran
fr011.zip	Demomakers 64 Ko
kfresnel_final.zip	Demomakers
mfx_-_holiday_with_president.zip	Demomakers
mkd_codepolice.zip	Demomakers
particlefountain10.zip	Demomakers
volatile.zip	Demomakers

SHAREWARES JEUX

répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

911turbo_cop.zip	Voiture Midtown Madness 2
avpgpak5.zip	Alien vs Predator pack 5
avpgpak6.zip	Alien vs Predator pack 6
cs_cavern.zip	Map Counter-Strike
CS_COCK1.zip	Map Counter-Strike
cs_entrepot.zip	Map Counter-Strike
CS_Montagne.zip	Map Counter-Strike
cstrike.zip	Map Counter-Strike
dodbeta11.exe	Mod Half-Life Day of Defeat
frontline12.exe	Mod Half-Life Front Line Force
gltron-0.60-beta-.exe	OpenGL Tron
Madness.zip	Jeu de réflexion
matrixbuilding.zip	Carte pour Jedi Knight
NOLFMapPack002.exe	No One Lives Forever pack 2
packtec31.exe	300 tags couleur pour Half-Life
q3f_beta1h_full.exe	Quake 3 Team Fortress
silver_v2_ob.exe	Mod Silver Forces v2.ob
unrealfortress.zip	Mod Unreal Tournament Team Fortress

SHAREWARES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

alice_matroxfr.zip	American McGee's Alice patch 3D Matrox
BG2FixPack25.exe	Baldur's Gate 2 non officiel
cmoov388af.zip	L'Entraineur Saison 2000/2001 v.3.88a
NFSHSpatch4_50.exe	Need for Speed 4 v.4.50
NOLFUpdate002.exe	No One Lives Forever v.1.2
RA21004FR1.EXE	Alerte Rouge 1.004
stupidwin2k.zip	Stupid Invaders win2000
swat3_17up_fr.exe	SWAT 3 1.7
swat3ee_euro_cqb.exe	SWAT 3 euro patch

SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

926b111fr.exe	Drivers Logitech 9.46
any2icon.zip	Any2Icon 1.00
Cpucoolo.zip	CPU Cool
etdskpro.exe	DiskSpace Explorer Pro v2.0
Findll.zip	Find DLL
hmpro.zip	Horloge /alarme
hvdinstall.exe	Hover Desk 2.0 Build 0209
ProcKiller093.exe	Process Killer 0.93
QI Mars 2001.zip	Fanzine lecteur
Setup.exe	IBS Startup Editor 0.0.1
Tweakui_fr.exe	Tweak UI 1.33
utilitaires&pharmacie.zip	Index joystick par un lecteur
vglinstall.exe	Benchmark OpenGL
wrar280.exe	WinRar 2.80
ztw141.zip	ZtreeWin 1.41

SHAREWARES PHARMACIE

répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

avp0101.zip	Mise à jour AVP
avpdaily.zip	Mise à jour AVP
platinum3516.exe	AVP antivirus toolkit platinum
powarc61.exe	PowerArchiver 6.1

DRIVERS POUR CARTES 3D

répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

VSWin2000-2102.exe	Drivers Voodoo 4/5 Win2000
VSWin9xME-2102.exe	Drivers Voodoo 4/5 Win98/Me
w2k-672.zip	Drivers Nvidia 6.72 Win2000
w9x-672.zip	Drivers Nvidia 6.72 Win98/Me
w9x_radeon_7089.ZIP	ATI Radeon Win98/Me

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

Lancement

DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 350 équipé de 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 500 MHz, de 64 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.


FAITES CONFIANCE À CERTAINS...
CRAIGNEZ LES AUTRES
BONUS DVD
6 SCÈNES COUPÉES (VOST)
INTERVIEW DE BRYAN SINGER (VOST)
DOCUMENTAIRE DE 22 MINUTES (VOST)
REPORTAGE DE 6 MINUTES (VOST)
2 SÉQUENCES DE STORY-BOARD EN IMAGES DE SYNTHÈSE
3 SPOTS TV
3 BANDES-ANNONCES
BANDE-ANNONCE DE TITAN A.E.
GALERIE DE 80 PHOTOS
BONUS VHS
PRÉSENTATION ANIMÉE
6 SCÈNES COUPÉES
DOCUMENTAIRE
BANDE-ANNONCE
X-MEN
DVD
X-MEN
ÉDITION COLLECTOR
VHS
© 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved
Fox Pathé Europa
LE FUTUR ARRIVE CHEZ VOUS LE 21 MARS EN DVD VIDEO
ET CASSETTE VIDÉO ÉDITION COLLECTOR
Retrouvez les dernières infos X-Men sur : www.foxfrance.com
MARVEL FRANCE
SKYROCK
www.skyrock.com







Baldur's Gate II
PATCH INTERNATIONAL

Commençons par le plus gros morceau du mois, le patch de Baldur's Gate II. Pour une fois, tout le monde est servi en même temps puisque ce fichier répare toutes les versions mondiales du jeu. Dans les settings, le bug qui changeait au pif la taille du cache a disparu, les cartes ATI en OpenGL ne crashent plus ; en revanche, ce sont toujours des ATI. Les temples vous autorisent à acheter des sorts de soin, même si vous êtes aveuglé ; les moines ont désormais des pénalités en utilisant des armes qu'ils ne connaissent pas et le nombre de leurs attaques, armés comme désarmés, est toujours le même. Les familiers ne s'enfuient plus comme des gros couards après les séquences de rêves. En multijoueur, le serveur ne peut plus forcer les autres joueurs à ouvrir leurs petits sacs contre leur volonté. Le carnet de route contient désormais des heures en adéquation avec celles du jeu. Les quêtes d'Amnomen devraient désormais démarrer dans tous les cas de figure. Le problème empêchant les magiciens, sorciers, voleurs et bardes de recevoir des bonus de points de vie (dus à la constitution) au niveau de 9 à 10 est désormais réparé. Les joueurs bi-classés chasseurs de primes pourront désormais utiliser les compétences de cette profession même si elle est inactivée. Le gros balourd du resto-grill de la Couronne de cuivre ne bloque plus l'entrée. Quelques bugs inhérents à la sphère des plans ont disparu. L'épée maudite du berserker qui empêchait de sauver a été modifiée en conséquence. Le bug très énervant du mouvement qui faisait exécuter quelques pas aux persos, au lieu de se rendre à leur destination a lui aussi disparu. Comme souvent, les corrections ne seront pas rétroactives. Donc, à vos sauvegardes. Ce correctif peut s'appliquer sur les jeux qui ont déjà subi les assauts du patch bêta précédent. Il existe aussi un patch « non officiel » (à utiliser à vos risques et périls) qui corrige des objets et d'autres choses encore. Tout ceci est disponible ici : http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=831 (6.4 mégas pour le patch officiel)

C'est presque le milieu de l'année, et nos amis les développeurs s'ennuient à mourir. Du coup, ils méditent et se penchent sur leurs erreurs du passé

patches

en se faisant fouetter par leur famille morte plusieurs fois de honte à cause de leurs bourdes.

Ultima 9, Ascension
PATCH DE FANS

L'ami TBF nous a dégotté un patch fait par des fans pour Ultima Ascension. Il n'est pas dans mon habitude de m'intéresser aux trucs faits maison dans cette rubrique, mais comme c'est l'un des mes jeux favoris (oui oui, je peux vous regarder droit dans les yeux en vous disant ça, et sans tiquer !)... Il rajoute entre autres de nouveaux objets dans les boutiques et de nouveaux livres ; il améliore et corrige les dialogues et le background (notamment à Moonglow) et réveille le cerveau de monstres un peu timides qui hésitaient longuement avant de nous attaquer. Je rappelle au passage que ces fichiers ne sont absolument pas officiels et qu'ils peuvent donc causer la fusion nucléaire de votre processeur. Le fichier modifiant les dialogues ainsi qu'une astuce pour les adapter à la V.F. se trouvent sur la page du http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=420 (500 Ko). Le patch économie / monstres est disponible au http://www.fansforultima.com/ultima9/u9econmonster.zip





Sin version 1.11

Mieux vaut très très tard que jamais : un nouveau patch de Sin orienté multijoueur est sorti. Au programme, trois nouvelles cartes en Capture the flag et la correction de problèmes sur les effets sonores ; le jeu supporte désormais Gamespy et surtout, surtout, permet de jouer contre des détenteurs de Macintosh. http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=140 (5.6 mégas)



Bob Arctor

COURRIER

Love is all

Je n'ai pu m'empêcher d'esquisser un sourire lorsque j'ai vu votre article concernant la Xbox et surtout la justification de l'intérêt que vous y portiez. Franchement, je n'ai pas grand-chose à redire quant à votre motivation, sauf que je trouve un peu gros que, tout à coup, la console devienne un centre d'intérêt pour un mag' qui est, certes, orienté jeux avant tout, mais qui a souvent prôné la supériorité des productions PC face aux productions console. Dans l'absolu, je partage votre avis sur l'apport des consoles dans le monde des jeux PC, d'autant plus que j'ai toujours pensé que les deux mondes pouvaient coexister et s'enrichir mutuellement. Seulement, cela n'apparaît que très rarement dans vos colonnes, où l'on peut lire parfois des poncifs du genre : « Les jeux console sont pour adolescents attardés alors que les jeux PC sont des jeux qui demandent réflexion » (c'est une caricature, bien sûr, mais pas si éloignée d'un état d'esprit qui était - ou semblait être - le vôtre il n'y a pas si longtemps). Du coup, certains jeux console sont victimes d'un dédain injustifié (Soul Reaver, par exemple), ce qui est dommage. D'ailleurs, votre comportement légèrement sectaire n'est pas vraiment exceptionnel dans le monde des joueurs PC. Par exemple, je regardais une émission sur GameOne, une chaîne de CanalSat' dédiée aux jeux vidéo, où divers intervenants devaient donner leur panel des meilleurs jeux de l'année 2000 : deux (ou trois, je ne me souviens plus trop) représentants de l'univers de la console et un de celui du PC ; le représentant du PC était à baffer tellement ils accumulaient les lieux communs et les banalités citées précédemment (console = gamin ; PC = adulte). C'était d'autant plus pitoyable qu'il prenait en exemple Counter-Strike comme jeu de référence pour le PC, alors que Counter-Strike n'est jamais qu'un jeu où il faut viser, tirer et tuer - bref, un concept qui ne demande pas un haut niveau intellectuel.

Nov'

Joystick prône la « supériorité » des jeux PC ? Certes, mais je ne pense pas vraiment qu'on le fasse en dénigrant les joueurs sur console. Et si c'est l'impression que nous vous avons donnée, désolé, il y a sans doute eu une mauvaise interprétation quelque part. En revanche, vous avez tout à fait raison de râler contre cette pitoyable habitude qui consiste à classer les joueurs selon leurs préférences ludiques, à grands coups de clichés idiots. On nous raconte que les joueurs console sont tous des gamins, que les joueurs PC sont tous des boutonneux à lunettes coincés... C'est du niveau des discussions de comptoir entre pochtrons, du genre « Moi je te le dis Marcel, les Anglais, c'est tous des pédés ». Tout aussi stupides, ces joueurs qui se permettent de classer les autres selon leur type de jeu préféré. Vous aimez les jeux de rôle ? Alors vous êtes un sociopathe frustré. Vous aimez les Doom-like ? Alors vous êtes un abruti analphabète. Au secours... Bref, tout ça pour dire qu'à Joystick, on s'en voudrait vraiment de sombrer dans ce genre de discours réducteur et insultant. Et si on le fait parfois, n'y voyez que de l'humour, du second degré ou de la mauvaise foi, pour vous faire sourire au détour d'un test. Que vous jouiez un gamepad entre les pognes ou une souris sur la table, à Baldur's Gate 2, à Tekken, à Final Fantasy, à Quake 3, à ISS ou à The Sims, vous avez la même passion que nous, et c'est pour ça qu'on vous aime. Allez, tous avec moi ! Comme la petite grenouille qui chantait dans la forêt ! Love is All, Love is aaa-aaall, at the Butterfly Ball...

Ce mois-ci, je voudrais ouvrir la rubrique Courrier en répondant directement à Corentin, huit ans, qui habite dans la Drôme. Cher Corentin, comme tu le sais, à Joystick, nous sommes les farouches défenseurs d'une vision globalisante du process de testing. En conservant un certain pragmatisme dans la gestion de l'osmose « Writer to Reader », nous avons réussi un double challenge : imposer un concept novateur dans le marché émergeant du rédactionnel distractif, et fusionner les individualités scripturales du ludonaute lambda dans un melting-pot d'interactivités productives résolument orientées online gaming. Pour nous, il est tout à fait hors de question de sombrer dans la démagogie consumériste ou de nous laisser brider par les contraintes d'un réalisme conjoncturel frileux. Donc non, petit Corentin, on ne t'enverra pas de cheat codes pour Pokémon Jaune.

ackboo

Pour participer à la grande teuf mensuelle du Courrier des Lecteurs sans quitter son clavier : **courrier@joystick.fr**

Si vous êtes plutôt porte-plume et papier Canson 150g/m2 :
Joystick – Courrier des lecteurs
124 Rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT, BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK
CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Se moquer gratuitement de Capt'ain Ta Race : envoyez à phendrickx@hfp.fr le texte suivant : « Ta guitare, elle pue du manche. »

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joystick : cdrom@joystick.fr

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

La question Linux

Bonjour à tous. Cela fait quelques temps que je lis votre mag et j'aimerais savoir pourquoi vous ne parlez que de Microsoft et jamais de Linux, qui possède lui aussi des jeux, contrairement à ce que disent certaines mauvaises langues. [...] Ne prenez pas mal mon courrier, c'est juste une suggestion pour améliorer votre mag qui est déjà très bien. Bonne continuation.

Virgile Besson

Cher Virgile, nous avons très mal pris cet e-mail. Suite à votre message, Fishbone a saccagé son bureau puis s'est immolé par le feu en invoquant une divinité purificatrice. Quant à Bob Arctor, après plusieurs tentatives de défenestration manquées, il s'est résigné à sangloter piteusement au milieu des ruines calcinées de la rédaction, en gémissant votre prénom d'une voix effrayante. Je ne voudrais pas vous culpabiliser, mais ce n'est pas très sympathique de votre part de nous envoyer des choses aussi méchantes. Vous savez, sous la carapace du testeur, il y a un petit cœur d'adolescent romantique qui bat, et aujourd'hui vous venez de l'écraser à coups de talons. Bon, plus sérieusement, à Joystick, on rêve tous de se réveiller un matin et de découvrir qu'un OS-miracle est apparu pendant la nuit, que trois milles titres tournent déjà dessus, et qu'on n'aura plus jamais besoin de lancer l'usine à gaz de Billou pour jouer. Malheureusement, pour l'instant, c'est Windows ou rien. Et non, je ne suis pas une mauvaise langue, je suis juste un ancien intégriste du « LiNuX rEwLz » qui a perdu toutes ses illusions. Il y a bien Loki (www.lokigames.com) qui porte quelques titres sous Linux – Sim City 3000, Rune, Deus Ex, FAKK2 et Tribes 2 sont en préparation – et nous vous l'annonçons systématiquement dans la rubrique News du magazine. Mais ces jeux sortent souvent des siècles après la version Windows et ils n'apportent rien de plus par rapport à l'original. Pire : comme les fabricants de cartes graphiques ne s'intéressent pas trop à Linux, les drivers sont en général peu optimisés et, à configuration égale, tournent mieux sous Windows... Enfin et surtout, le nombre de lecteurs de Joystick utilisant Linux à des fins ludiques se comptent sur les doigts de la main (allez, peut-être quelques orteils aussi) et nous n'aurions sans doute pas grand-chose à leur apprendre.

Conseiller d'orientation

Salut Joy. Ça fait un bout de temps que je vous lis (plus de cinq ans) et c'est la première fois que je vous écris. Voilà mon problème : j'aimerais bosser dans le « petit » monde du jeu vidéo en tant que programmeur. Je suis en Terminale cette année et je ne sais pas vers quelles études m'orienter : les quelques DUT ou BTS d'infos existant portent tous la mention « Informatique de Gestion » ou « Informatique Industrielle ». Y a-t-il une spécialisation jeu vidéo ou Multimédia au niveau des écoles d'ingénieurs ? Comme les jeux vidéo c'est votre passion, j'espère que vous pourrez m'aider.

Jean-Paul R.

En ce qui concerne les formations dédiées aux beaux métiers du jeu vidéo, c'est le Tiers-Monde partout en Europe. Les programmeurs sont généralement des autodidactes qui ont commencé à apprendre par passion avant de se retrouver employé à un poste rémunéré, au gré du hasard, des rencontres, des contacts. Il n'y a donc pas de voie royale pour ce genre de métier, ou de « diplôme de jeux vidéo », et ce n'est peut-être pas un mal. En France, on peut tout de même vous conseiller deux établissements : l'École des Gobelins à Paris, qui propose après le Bac des formations multimédia (les détails sur www.gobelins.fr) et la Faculté Léonard de Vinci, alias « Fac Pasqua », avec son Institut International du Multimédia (www.devinci.fr). Même si ce ne sont pas vraiment des formations spécialisées dans le jeu vidéo, c'est en tout cas ce qui semble s'en rapprocher le plus.

Pour vos beaux yeux

Hahahahaha... Je viens d'aller sur le site de Joystick et devinez... Il ne marche pas !! [...] Bon je dois vous embêter mais sachez tout de même que sous cette apparente ironie se cache un agacement, qui plus est partagé par beaucoup d'autres personnes. Alors un conseil : faudrait acheter un pack bonus pour votre site et vos serveurs de jeux, avec tout le pognon que vous vous faites.

Point

Vous vous en êtes tous rendu compte : le site web de Joystick a bien disjoncté en février dernier. Je vous passe les détails (base SQL en vrille, sauvegardes introuvables, machines de secours faiblardes...), mais ça a bien sué du côté du Oueb Joystick. Je retiendrai la phrase suivante : « ... Avec tout le pognon que vous vous faites ». Là, j'avale de travers puis je rappelle que nos services Internet (serveur FTP rapide, serveurs de jeux en pagaille, news quotidiennes, forums, gestion des clans...), c'est pour vos beaux yeux (ça coûte plus que ne rapportent les pubs. Beaucoup beaucoup beaucoup plus). Alors, lecteur ingrat, garde tes moqueries : on ne crie pas « Remboursez ! » quand le spectacle est gratuit.

AMD sans problème

Bonjour à toute la rédaction ! Il paraît que l'Athlon serait moins fiable que le Pentium, soumis à des incompatibilités avec certains logiciels, et qu'il serait beaucoup moins performant que son concurrent avec l'utilisation de l'ADSL. Pouvez-vous me dire si ces informations sont vraies ? Merci.

Antoine.

Alors... Faux... Faux... Et archi-faux ! Je ne sais pas qui vous a donné ces informations, sûrement un très proche parent du directeur marketing d'Intel. Personnellement, j'utilise un Athlon pour tous les tests de jeu, et il n'a jamais posé le moindre problème. Même les bêta-versions mal dégrossies passent aujourd'hui sans difficulté sur les processeurs d'AMD. En ce qui concerne la compatibilité, ça doit bien faire trois ou quatre ans que je n'ai pas entendu parler d'un problème de ce genre. Et au niveau des performances ADSL, c'est carrément du n'importe quoi puisque, contrairement à la scandaleuse campagne de pub d'Intel (le Pentium III qui accélère l'Internet-pouet-pouet, on en pleure encore...), le processeur n'a aucune influence sur la bande passante. Si par exemple vous téléchargez à 20 ko/s avec un Pentium III, vous téléchargerez exactement à la même vitesse en le remplaçant par un Athlon, un Pentium II, ou même un petit Celeron.

CONFLICT ZONE CONFLICT ZONE CON

Versailles 2001 AD

Après de nombreux mois d'attente, voici enfin Peacemaker, ou plutôt Conflict Zone, puisqu'il a été rebaptisé en tombant dans l'escarcelle du grand renommeur de jeux. Si quelques défauts de jeunesse restent à craindre, le jeu devrait pourtant marquer par son approche révolutionnaire de l'Intelligence Artificielle.

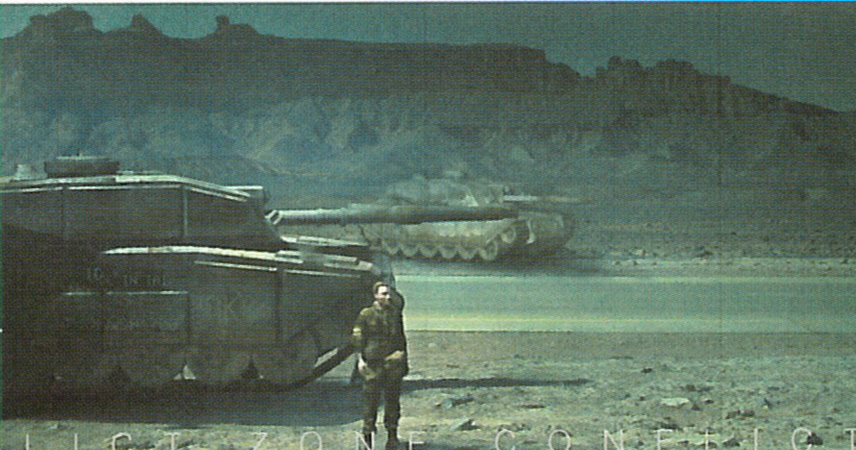
PAR BOB ARCTOR

Messieurs, mesdames, chers confrères ou amis, cher Fishbone, laissez-moi avant tout vous remercier de m'avoir une fois de plus convié à la présentation de la rubrique Jeu de la Couv', prix qui récompense l'ensemble des produits ayant réussi à se glisser en première page. Ce mois-ci, j'ai le plaisir de vous présenter Conflict Zone, un soft franco-français dont le gameplay a été conçu autour d'une I.A. révolutionnaire pour ce genre de jeu (ouverture du grand rideau rouge, qu'une boîte du jeu munie de petites pattes franchit en sautillant sur un tabouret de dompteur. Tout ça sous les applaudissements de l'ensemble de la profession). Il est 15 heures, faut déjà se lever. Je suis en nage après ce rêve grotesque et il faut que je m'y mette. Ma mission : libérer un troupeau d'otages bouroundais, monter un camp de réfugiés pièce par pièce, ramener deux croissants au beurre du boulanger d'à côté et euh... quoi, déjà ? Ah ouais, écrire le Jeu de la Couv'. Dans ma boîte aux lettres, un courrier de la voisine : « Monsieur, j'ai frappé au plafond toute la nuit, vos chiens n'arrêtaient pas de hurler. » Quelle fille idiote, pas étonnant qu'ils aboient si elle fait du bruit en pleine nuit. C'est décidément la guerre à tous les niveaux.

Et maintenant, LE JEU

Conflict Zone, anciennement Peacemaker, est toujours un jeu de stratégie temps réel, ici pas de surprise. Au premier coup d'œil, les développeurs ont pris quelques références du genre comme modèles. En vrac, on pourrait citer T.A., Warcraft mais surtout, surtout Red Alert. En effet, tant dans l'interface que dans certains aspects du jeu ou unités (commandos, mécanos, medics), on retrouve des traces du gameplay des jeux de la série de Westwood. En soi, rien de très surprenant dans les commandes, qui regroupent tout ce qui existe habituellement : waypoints définis avec la touche Shift, groupes, double clic pour sélectionner toutes les unités de la même sorte. Seules les vues et la perspective changent et auraient pu apporter de grosses innovations si les derniers jeux 3D (Ground Control and Co.) ne les avaient pas eux aussi implémentées depuis bien longtemps. La plus grosse différence visible avec les autres titres du genre réside dans le fait que le joueur n'aura pas à moissonner des ressources, mais qu'il se verra attribuer un « coefficient de bonne image » accordé par les médias et le public. Lors d'une mission, on pourra commencer avec un taux de crédibilité à cinquante, ce dernier étant susceptible de baisser ou d'augmenter selon la nature de nos actions. Par exemple, si l'on bâtit quelques tentes pour les réfugiés et que l'on se fend de quelques récupérations de civils à coups d'hélicoptère, on se fera bien voir par la presse. Au

GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : MATHÉMATIQUES APPLIQUÉES
SORTIE PRÉVUE : MAI 2001









CONFLICT ZONE

CONFLICT ZONE CONFLICT ZONE



CONFLICT ZONE CONFLICT ZONE





Un passage d'avions de reconnaissance à basse altitude.

contraire, si par malheur on en tue ou que l'on abîme à coups d'obus leurs petits villages, on en pâtira publiquement fort rapidement. Les ennemis n'hésiteront jamais à nous faire franchir la ligne séparant le bien du mal ; ils se feront un malin plaisir d'établir d'imprenables positions au milieu d'habitations, de regrouper quelques civils autour de points stratégiques, un peu comme dans la vraie vie. Pour se la jouer vraiment fourbe, on pourra construire l'unité cameraman que l'on enverra folâtrer au milieu de nos unités afin qu'il observe les exactions de l'adversaire. Mieux encore, on organisera un piège médiatique afin que le grand public puisse constater la barbarie du camp d'en face. Plus qu'une indication de notre alignement, ce coefficient journalistique va nous fournir de l'argent, qui arrivera plus ou moins vite en fonction de notre popularité. C'est cette menue monnaie qui nous permettra de nous développer, d'acheter du matériel et de bâtir. C'est original et cela fonctionne fort bien. Les bâtiments et unités que l'on trouve sont sans grosse surprise : usine de véhicules, immeuble de logistique, radar, DCA, caserne. Le joueur de Red Alert retrouvera ses marques en dix secondes chrono. Seuls quelques éléments originaux comme le bâtiment de la presse (qui servira à attirer les travailleurs de... la presse) vient rompre la monotonie. Le jeu offre la possibilité d'incarner deux généraux à l'optique tout à fait différente. Le premier est un combattant de la liberté bien orienté ONU, l'autre un militaire à la ligne de conduite située dans la plus pure tradition de la tyrannie, et ayant un niveau technologique moindre mais étant plus à même de manipuler les médias et de faire chialer le grand public à coups de petits violons. Chacune des deux campagnes comprend seize missions de difficulté (vraiment) croissante.



Les drôles de petits villages indochinois. Non pardon, vietnamiens.

Intelligence ARTIFICIELLE : du jamais vu

L'idée d'avoir un ennemi vraiment à la hauteur ne date certainement pas d'hier. C'est bien simple, à chaque fois qu'un nouveau RTS pointe le bout de son nez, on nous promet monts et merveilles à coups de « Gnoucraft 3 possède un système expert spécialisé en tactique », de « L'I.A. de Dark Assault est surpuissament développée », ou encore plus récemment de « Les comportements de l'ennemi de Metal-Poulpe ont été extraits des cerveaux des plus grands généraux de ce siècle ». Oui je sais, c'est impressionnant, mais je pense qu'ils m'ont carrément pipeauté sur le dernier truc. Bref, au final, on se retrouve trop souvent avec des scènes particulièrement cocasses : des soldats tentant de tirer à travers un poteau télégraphique, un tank arrivant discrètement dans le dos d'un fantassin vraisemblablement sourdingue, ou autres cas d'école. Mais le plus rageant dans tout cela, c'est que cette soi-disant I.A. reste conçue d'une façon qui arrange bien les développeurs : l'ordinateur triche, il connaît l'état de nos réserves, l'importance de notre armée, et bien souvent nos positions exactes. L'adversaire rêvé n'a pas été au rendez-vous des jeux de stratégie temps réel jusqu'à maintenant. Non, je ne vous ferai pas le coup de vous expliquer en détail la façon dont est conçue l'I.A. d'un jeu, encore moins ce qui gère Conflict Zone.

À l'école de l'I.A.

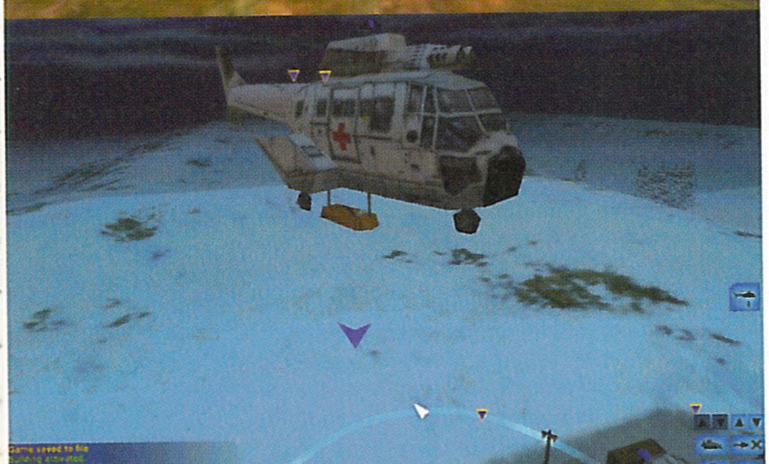
Lors d'une démo de MASA, il fallait récupérer une Jeep en passant soit par le chemin de droite, soit par celui de gauche. L'I.A. (débutante) avait divisé ses hommes à 50/50 sur les deux chemins. Après avoir réussi à passer sur la gauche, on peut accomplir la mission. En la recommençant, et en passant par le même chemin, on s'est aperçu que l'ennemi avait garni cet endroit avec tous ses soldats. Lors du troisième essai, on se dit : « Bon allez, banco, on passe sur la droite ». Mais, puisqu'on s'était fait ratatiner par ces forces sur la gauche dans la partie précédente, l'ordinateur avait prévu que l'on tenterait l'autre côté, et avait tout déplacé à droite ! Certes, sur ce genre de problèmes précis, il est tout à fait possible de bluffer l'ordinateur. Seulement, ce genre d'équations se pose une centaine de fois par parties et le joueur humain sera plus vite fatigué de raisonner que l'ordinateur. Mieux encore, le programme est capable d'apprendre plein de choses par lui-même : lorsque vous déléguerez des responsabilités à un commandant, celui-ci tentera de mener à bien vos ordres à sa manière. Toutefois, il est possible de prendre les commandes de ses hommes pour lui montrer ce qu'il est indiqué ou non de faire dans certains cas. Il appliquera par la suite vos conseils de son mieux. Dieu que c'est flippant.



Les paysages accidentés tirent parti des difficultés qu'ont les poids lourds à se faufiler dans des gorges étroites.



Le comportement des unités amies ou ennemies est souvent exemplaire.



Cet hélicoptère apparaît lorsqu'on construit un camp pour les réfugiés. Il sert à mettre à l'abri ces derniers.



L'ellipse verte marque le champ de vision de l'unité sélectionnée.



Les bâtiments et les unités sont assez détaillés, et ce même en vue rapprochée.

Sachez néanmoins que les comportements des unités du jeu de MASA sont dictés par ce que l'on peut appeler vulgairement trois niveaux d'intelligence répartis entre les différents échelons du commandement. On trouve d'abord celui du chef adverse qui prend les décisions d'ordre général, ceux des commandants qui se voient assigner des tâches et qui deviennent tout à fait indépendants du dernier, et pour finir, celui situé au niveau des groupes qui se chargera de gérer leurs rencontres au contact avec l'adversaire. D'après ses concepteurs, l'ordinateur, au fur et à mesure des missions, va jauger le joueur humain, tirer des conclusions et des extrapolations sur sa façon de jouer, et adaptera une réponse militaire à la hauteur, propre à contrer les ambitions de ce dernier. Mieux encore : plutôt que de se servir d'une banque de données contenant tous vos tics, toutes vos attitudes, il est capable d'extrapoler sur l'une de vos tactiques futures avant même que vous ne l'ayez mise en œuvre. Utopie ? Argument marketing outrageusement osé ? Pas si sûr, vu l'équipe de spécialistes qui rôde dans les locaux du développeur. En effet, si d'habitude, les programmeurs de jeux s'intéressent à l'I.A. en cours de route, un peu par nécessité, MASA (mathématiques z'appliquées), a plutôt fait le chemin inverse : il s'agit de spécialistes de l'I.A. et autres brutes des sciences cognitives ayant décidé de se pencher sur un jeu, à la fois par goût mais aussi pour mettre en pratique leurs théories.

En recommençant plusieurs fois une partie contre l'ordinateur, on a souvent de belles surprises : il aborde le jeu avec des optiques souvent radicalement différentes, attaque des groupes d'unités avec des escouades composées de façon logique, et de multiples côtés en même temps. L'une des méga-idées du jeu, c'est qu'au fur et à mesure que l'on avancera dans la campagne, on trouvera çà et là quelques hommes qui pourront nous servir de bras droits. Ces commandants, au nombre de quatre, pourront prendre en charge des tâches assignées de A à Z : récupérer des civils, organiser des opérations commandos, attaquer un camp ennemi, construire une base et donc nous décharger d'autant de tâches lourdingues à partir du moment où la carte sur laquelle on joue est un peu grosse. Chacun de ces personnages possède sa propre personnalité et excelle plus ou moins dans un domaine précis. Les I.A. créées au travers des affrontements (et contenues dans un fichier



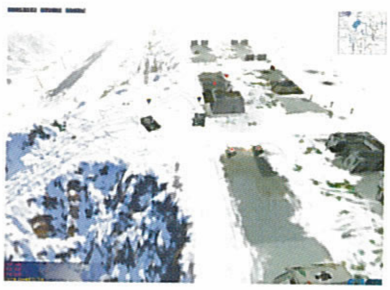
texte) pourront être échangées avec d'autres joueurs, histoire qu'ils puissent eux aussi se prendre une bonne tôlée par le général Schmurtz.

C'est beau le Tiers-monde

Le graphisme de Conflict Zone ressemble de loin à celui de Ground Control : à savoir beaucoup de montagnes et de reliefs, et quelques menus détails au sol. Les terrains survolés comprennent généralement des ruines de villages ou de zones urbaines qui constituent autant de niches où se terre l'ennemi. Certaines textures un peu plus sombres représentent l'endroit du terrain sur lequel on aura le droit de construire la base. Comme l'action se déroule à notre époque, il aurait été ridicule d'avoir à découvrir le terrain au fur et à mesure : il n'existe donc pas de Fog of War foncé masquant le terrain de jeu inconnu. Mais, pour avoir tout de même une idée de la distance de vue des unités, le jeu les entoure d'une ellipse montrant clairement ses limites. Futé et utile. Côté interface, il y a un mimétisme certain avec la série des C&C : sur le côté droit des menus, sont rappelées les différentes actions possibles pour l'unité sélectionnée. Lorsqu'on clique sur un bâtiment, on a droit à un menu déroulant récapitulant ses possibilités de construction. C'est simple mais un rien confus, et le plus gros progrès de ce côté est une carte radar qui s'agrandit automatiquement lorsqu'on balade le curseur par-dessus. Les animations des hommes et des véhicules sont assez convenables, et de nombreux effets graphiques réussis ainsi que des cinématiques (que l'on ne peut pas interrompre, argh !) parsèment le jeu.

L'éditeur de niveaux

Un éditeur de niveaux est livré avec la version du jeu. Ce dernier possède une simplicité de mise en œuvre assez impressionnante : on choisit la taille du terrain, l'heure du jour ainsi que la saison, et on le dessine en piochant dans des éléments du décor. Même si la bibliothèque d'objets n'est pas vraiment garnie, la plupart des tuiles sont géomorphiques et peuvent s'assembler dans tous les sens.



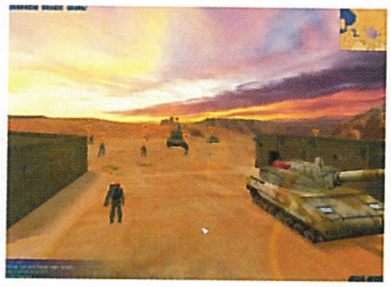
Construction d'un camp de base hivernal.

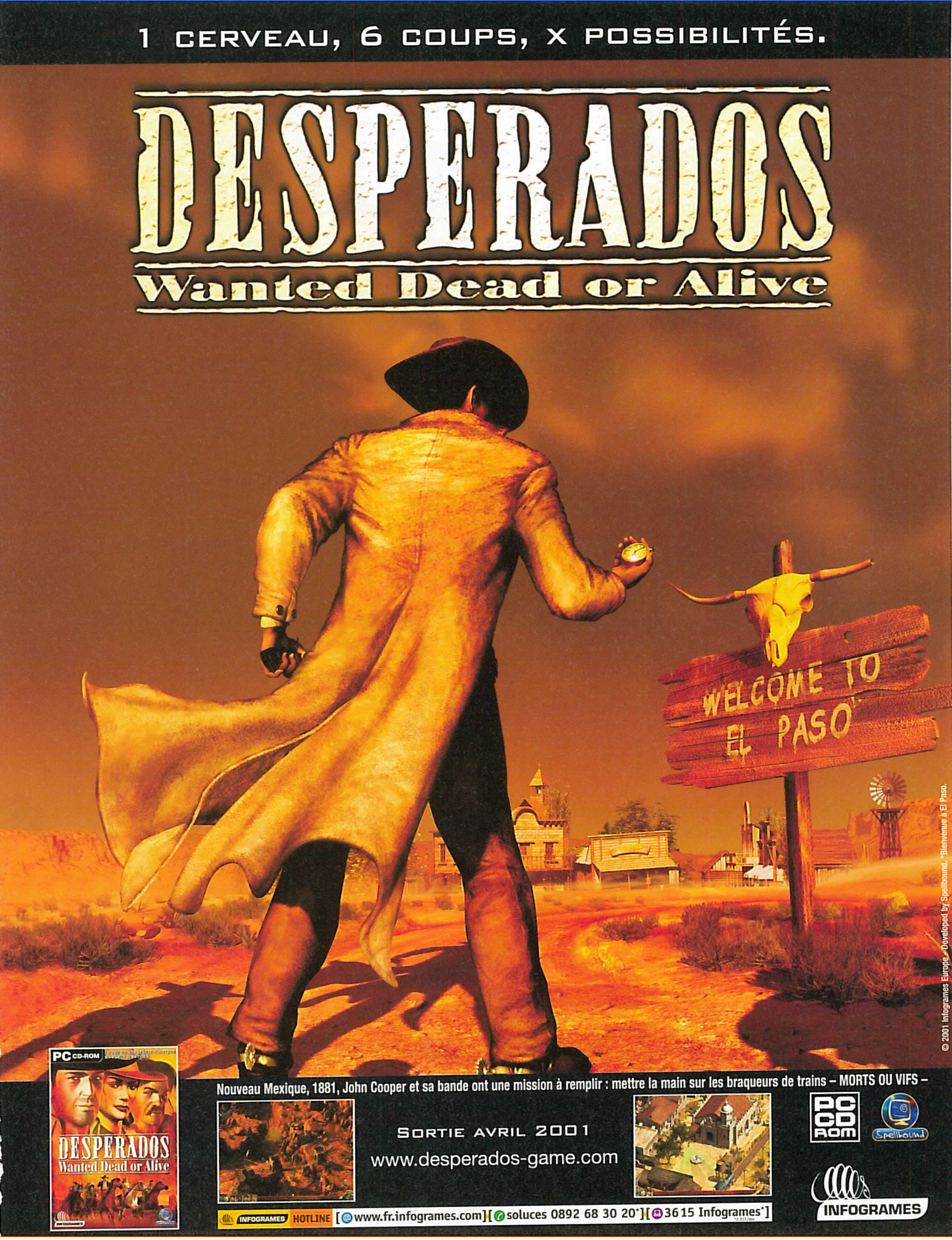
LE CADEAU OU les échanges ?

Les véritables questions qu'il faut se poser à propos de ce jeu sont multiples. Tout d'abord, était-il tout à fait indiqué de choisir comme support pour cette I.A. un jeu de stratégie temps réel ? En effet, l'action la moins intelligente que l'on puisse faire lors d'un conflit est justement de flinguer. J'aurais plutôt vu un jeu tirant parti de phases géopolitiques, diplomatiques ou commerciales, ou Civilization servir de plate-forme de lancement pour cette technologie, ou encore, pourquoi pas, une simulation de foot : on apprécie ce sport ou pas, mais en termes d'I.A., cela reste particulièrement complexe à réaliser. Les joueurs lambda feront-ils vraiment la différence entre un ennemi qui les réduit en purée par tricherie du programme et un adversaire qui les réduit en purée avec une grande finesse due à l'I.A. ? Aussi excellent que ce jeu puisse être, il aurait semblé plus logique de pouvoir contempler le fruit de tous ces fins calculs. Les actions les plus élaborées de l'ennemi se passent au-delà de votre champ de vision ; ainsi, on ne voit pas la façon dont il établit une base, la manière dont il forme des groupes armés, ou ses unités se replier en base arrière pour demander du renfort. Bref, à part pendant les phases d'attaques où tout se passe très vite, on loupe la majeure partie du génie de l'ordinateur, qui semble pourtant extraordinairement développé. En conclusion, Conflict Zone possède des éléments uniques, bien à lui : le genre de capacités qui ont tous les potentiels pour révolutionner techniquement l'ensemble du genre, pour peu que la réalisation l'enrobant soit à la hauteur. On lui donne donc rendez-vous pour son test, en ne lui souhaitant que le meilleur. Techniquement parlant, en tout cas, il semble le mériter.

« Cognitivisme » et châtiment

Chacune des unités possède des actions qu'elle seule ou presque peut accomplir. Cela peut sembler con mais parfois, les batailles prennent des allures du jeu de la pierre et des ciseaux : si l'ennemi a un tank, on le réduit en purée à peu de frais à coups de bazookas ; une pièce d'artillerie ou un blindé seront les proies parfaites d'un hélicoptère. Lorsqu'on constitue des groupes et qu'on les envoie se balader au loin, on n'a pas vraiment le choix quant aux formations. En revanche, au contact, ils s'arrangeront pour envoyer les unités les plus efficaces contre la menace rencontrée en amont. Si le groupe est un peu disséminé, l'avant-garde ira prévenir ses potes pour les rameuter et faire front de la meilleure façon possible.





1 CERVEAU, 6 COUPS, X POSSIBILITÉS.
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive
WELCOME TO EL PASO*
Nouveau Mexique, 1881, John Cooper et sa bande ont une mission à remplir : mettre la main sur les braqueurs de trains – MORTS OU VIFS –
SORTIE AVRIL 2001
www.desperados-game.com
PC CD-ROM
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive
PC CD ROM
Spellbound
INFOGRAMES
INFOGRAMES HOTLINE [www.fr.infogrames.com] [soluces 0892 68 30 20*] [3615 Infogrames*]
© 2001 Infogrames Europe - Developed by Spellbound. *Bienvenue à El Paso.



DITO

Cyrille Baron

Ce mois-ci, Édito spécial Petit Carnet Noir™. C'est le petit carnet dans lequel je note tout ce qui me les brise. Les couilles, pas les carnets. Là, vous pensez que c'est vulgaire d'écrire ça (d'écrire « couilles », hein, je veux dire, pas d'écrire « ça »). Ben voilà, c'est justement la première entrée de mon Petit Carnet Noir™: le politically correct. Comme dit l'autre (Bergson) « le mot chien ne mord pas ». Par exemple, j'écris (prenons un sujet consensuel) : la pollution me fait chier. Voilà, je viens de choquer 12 000 personnes parce que j'ai écrit « chier » (et non pas c...). Je trouve qu'une marée noire, c'est beaucoup plus vulgaire que le mot « chier ». Me faire bouffer de la merde pour gagner encore plus d'argent, c'est plus vulgaire que le mot « merde ». Ça me fait penser à la chaîne MTV où les « gros mots » sont remplacés par des bip. Ah, la belle chaîne-musicale-d'jeun-rebelz que voilà. À force, « bip » va devenir l'insulte ultime. Il faudra remplacer les « bip » par des « tuut ». Ooops, « remplacer les b... par des t... », plutôt. Combat d'arrière-garde ? Dans la mesure où l'adversaire est toujours là, non, ce n'est pas un combat d'arrière-garde. Sans aucun rapport mais toujours dans mon Petit Carnet Noir™ : Guillemot et sa carte son Isis. Merci de ne pas faire de drivers ASIO pour Win 2000. Du coup, il va falloir que les musiciens achètent une autre carte. Si j'étais à leur place, ça ne serait pas une Isis. Enfin, mention spéciale à Creative Labs pour le logiciel d'installation livré avec la PCI512. Dans le genre lourdingue, c'est une merveille : et que je te demande tes coordonnées cinquante fois, et que je t'installe des tas de merdes sans te prévenir, genre barre des tâches et détecteur d'insertion automatique de CD. Ah oui, et ça m'a remis le lecteur Windows Média comme lecteur par défaut. À suivre, il reste encore plein de pages à mon carnet.

PirAtes de l'ESPACE

Février fut un bon mois pour les hackers. D'abord avec le code source d'un programme de guidage de navettes spatiales, satellites et fusées, volé sur les serveurs de l'US Navy. (L'enquête du FBI est remontée jusqu'en Suède et s'est arrêtée au compte hacké d'un utilisateur innocent.) Puis ce fut au tour d'Amazon.com de se faire dérober les numéros de cartes de crédit ainsi que les informations personnelles de 98 000 utilisateurs. (L'enquête du FBI serait remontée jusqu'en Suède et arrêtée au compte hacké d'un utilisateur innocent, simple vendeur de programmes de guidage pour navettes spatiales).

ÉdiTeUr bArbaRe

La fanfare de Codemasters vient de passer juste en dessous des bureaux de Joystick et, au milieu des majorettes, on pouvait voir une grande banderole annonçant qu'un éditeur de niveaux pour Severance : Blade of Darkness, leur très bon jeu de barbares testé le mois dernier dans Joystick, était disponible sur le site www.area66.net. On pourra donc continuer à arracher les bras des trolls puis s'en servir pour les tabasser, mais dans des décors bien à soi, ce qui est toujours plus agréable.

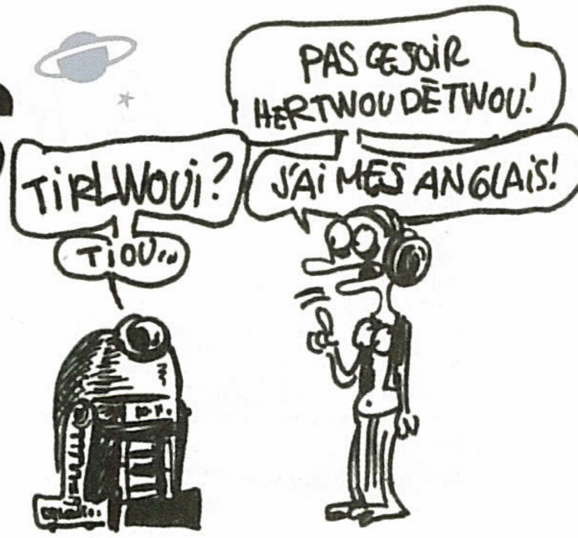
Des watts sous le capot

Ça n'a pas de rapport, mais on est toujours bien content de le savoir : une société californienne vient de présenter un prototype de voiture sportive électrique, la T-Zero, qui mange une Ferrari 550 Maranello en termes d'accélération. Elle passe de 0 à 100 km/h en moins de cinq secondes, sans bruit, sans boîte de vitesses, et sans envoyer plein de petites particules toutes sales dans l'atmosphère. Tarif annoncé pour la version de série : 80 000 dollars, soit environ 500 000 francs. N'envoyez pas tout de suite votre Twingo au concasseur, car une petite limitation subsiste : il faut recharger la batterie pendant une heure tous les 140 kilomètres. Ce n'est donc pas demain qu'on ira faire le plein chez EDF, mais si j'étais un émir du Golfe Persique, je commencerais à mettre quelques lingots de côté.

faites lui NFS, chimie et iono !

J'en avait rêvé, Shockwave l'a fait : une simulation de salle d'urgences où l'on incarne un médecin qui doit pratiquer des examens sur des patients en situation dangereuse. Bizarrement, c'est tout à fait gratuit et cela permettra au médecin amateur d'étonner ses amis et de pouvoir pratiquer de simples interventions chirurgicales à l'aide d'instruments simples tels qu'une ventouse pour déboucher les éviers ou une lime à ongles. Le praticien dispose, pour l'aider, de différents gadgets : petite lampe, stéthoscope, tensiomètre électronique et j'en passe. Avant de s'affairer, il pourra visualiser en images les évènements qui ont mené le patient là où il en est. La semaine dernière, j'avais réalisé un sondage à Joystick pour savoir quels étaient, à la rédaction, les médecins préférés du feuilleton « Urgence ». Les résultats sont : Romano et Benton (Ivan & Bob) suivis de près par le couple Doug Ross / Carter (Ackboo, Pomme de terre) et Elizabeth Corday (Moulinex). C'est dingue ce que l'on peut bosser dans ce magazine. http://www.ersim.com/main.html

Encore du Star Wars



Après la demi-daube que fut Force Commander, LucasArts retente sa chance dans le domaine de la stratégie temps réel avec Star Wars Battleground, annoncé pour l'automne 2001. La trame et les unités du jeu puiseront des éléments dans les quatre films déjà sortis. Il ne nous arrivera pas en 3D mieux-mieux avec plein d'effets graphiques branchés, mais il utilisera de la bonne vieille 2D des familles, en l'occurrence l'excellent moteur graphique de Age of Empires. Ensemble Studios, les développeurs de AoE, bosseront d'ailleurs sur ce titre aux côtés de LucasArts. Si on résume, ça donne donc pas moins de trois jeux Star Wars annoncés sur PC : Star Wars Battlegrounds, Star Wars Galaxies (un MMORPG en chantier chez Verant) et Star Wars RPG (titre provisoire du jeu de rôle concocté par Bioware). On peut même y ajouter Jedi Knight 2, dont on murmure qu'il serait en développement chez Raven Software, même si Activision n'a pour l'instant fait aucune annonce officielle.

Telex

Le DESS Hypermédia de l'Université Paris VIII organise chaque lundi des séminaires au CNAM, 292, rue St-Martin, 75003 Paris (Amphithéâtre Y).

Bouillie Bordelaise

Je vous demande de visualiser mentalement une carpe échouée sur le bord d'une rivière, qui lutte désespérément contre l'asphyxie en ouvrant ses petites ouïes. Voilà, c'est Kalisto. La société bordelaise, un des emblèmes du jeu vidéo en France, vient en effet d'annoncer que son chiffre d'affaires pour l'année 2000 ne serait pas de 170 millions de francs comme prévu, mais de 19 millions de francs. Oui, ça fait un bel écart. Forcément, à force de faire rien qu'à pas faire de jeux…

Telex

Westwood a sorti un nouveau pack de maps multijoueurs gratos pour Red Alert 2. À télécharger sur http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/redalert2

Veuillez excuser l'avenir du jeu de ce léger retard

Aux États-Unis, les jeux en ligne n'ont rapporté l'année dernière que 208 millions de dollars ; une bagatelle en comparaison des sommes investies, et surtout des 6,1 milliards de dollars engrangés par les jeux offline, PC et consoles confondus. « Personne ne gagne quoi que ce soit avec les jeux en ligne », a lâché au MILIA Douglas Lowenstein, président de l'Interactive Digital Software Association (qui regroupe les éditeurs américains). À ce jour, seuls trois titres font exception à la règle : Everquest de Sony (300 000 abonnés), Ultima Online de Electronic Arts (250 000 abonnés) et Asheron's Call de Microsoft (100 000 abonnés). Douglas Lowenstein estime que le secteur ne prendra de l'importance que d'ici trois à cinq ans.

Je paye vite donc je gagne



Avant, pour gagner aux jeux de stratégie en réseau, il fallait s'entraîner comme une brute, se pourrir des nuits entières devant le moniteur à optimiser sa séquence de construction, se transformer en psychopathe du clic droit pour sélectionner ses unités à la vitesse de la lumière. Mais les génies du marketing de chez Westwood veulent changer tout ça. Ils viennent en effet d'annoncer que les joueurs qui achèteront Empire : Battle for Dune en pré-commande recevront un code spécial. Celui-ci leur permettra, pendant les parties multijoueurs sur les serveurs de jeu Westwood, de disposer d'une unité spéciale qui leur donnera un avantage significatif face à l'adversaire. En clair : si on veut gagner en réseau, faudra payer à l'avance. Bel esprit. Moi je propose carrément qu'il nous fasse une édition spéciale smicard à 20 balles, avec des petites unités toutes pourries, et une version ISF à 3 plaques qui pourra produire des golgoths surpuissants à la chaîne. Ça devrait nous promettre des parties réseau passionnantes.

Phrase à la con du mois

Kendy (de Joypad) s'approchant de Bob Arctor
- Tiens, toi qui t'y connais en cinéma : y a un autre James Bond de prévu ?

Un AiR de pipeau



Pas de doute, I2BP est un candidat sérieux au Charlatan d'Or 2001. Cette obscure start-up a annoncé, à la fin de l'année dernière, l'arrivée sur le marché d'une nouvelle technologie de compression révolutionnaire. Les performances promises laissent sceptique : on nous prédit de la vidéo qualité télévision en streaming pour seulement - accrochez-vous bien - 2 kilo octets par seconde de bande passante. Avec le son, s'il vous plaît. Le PDG de la boîte, chargé à bloc, a déjà évoqué d'hypothétiques contrats de plusieurs milliards de francs, et s'est pris des gardes du corps. Seul problème : personne n'a pour l'instant vu cette technologie en action. Une démonstration publique était prévue pour le 15 mars, mais I2BP l'a repoussée, prétextant des problèmes de brevets, de protection de l'invention et patati patata… Petite précision : l'inventeur de cette nouvelle technologie est un certain Marc-Éric Gervais, connu pour être l'auteur d'une biographie du Pape. Ça tombe bien, il aura sûrement besoin d'une intervention divine pour obtenir les taux de compression qu'il annonce…

VoiCi votre FuTuR

Le prestigieux MIT (Massachusetts Institute of Technology) a dressé la liste des six technologies informatiques émergentes qui « changeront le monde ». Vous qui vous interrogez encore sur la carrière que vous devriez suivre, la réponse se trouve probablement dans la liste qui suit, en nous donnant un avant-goût de ce que nous réserve l'avenir proche.

Biométrie : identifier avec certitude chaque individu en mesurant ses caractéristiques morphologiques.
Programmation orientée aspect : nouvelle forme d'architecture des programmes.
Reconnaissance vocale : faire reconnaître, comprendre et interpréter le langage parlé à une machine.
Data mining : extraire des informations à partir de bases de données géantes.
Gestion numérique des droits d'auteurs : contrôler la consommation et la diffusion des œuvres stockées au format numérique.
Interface cérébrale : contrôler les machines par la pensée.

Ah ben non, ils ne promettent pas que ça changera le monde en mieux.

Le poub'phone



Qu'est-ce que c'est ? C'est un téléphone portable jetable de la taille d'une carte de crédit. Son prix ? Il tournera aux alentours de 100 francs avec une heure de communications. Une fois le crédit épuisé, il ne restera plus qu'à le jeter… ou le rendre ; il sera consigné 10 francs. Le prototype est déjà opérationnel mais l'appareil ne sera pas commercialisé avant au moins un an. L'idée n'est pourtant pas neuve, puisque fin 80, France Télécom avait déjà inventé le téléphone portable jetable, avec le Bi-Bop.

Allez, zouuu, encore un jeu d'bagnoles. C'est quand même fou comme on peut avoir l'impression d'écrire les mêmes choses de mois en mois. Cette fois-ci, on va parler de caisses rétro, d'Alpine, de Fiat 600 ou encore de Mini Cooper, puisque Historic Rally Trophy nous permettra de revivre les rallyes héroïques d'antan à bord de quelques antiquités automobiles.

Musée du Rallye

Je vous fais grâce de la litanie syndicale des caractéristiques du jeu (ooh, plusieurs conditions météorologiques pendant les courses, ooh, cinquante circuits différents, ooh, un beau moteur 3D) pour vous donner directement la date de sortie : fin 2001. Ah oui, j'oubliais : les développeurs sont finlandais, comme Ari Vatanen.





Telex

Yep ! SCi vient de lancer le site officiel de sa nouvelle simulation navale, Destroyer Command 2 : www.destroyercommand.com



Petits oiseaux & papillons ROSES



Règle d'or de la création : les contraintes stimulent l'imagination. Pour preuve, voici deux jeux web qui tiennent en quelques kilooctets. Ils sont gratuits évidemment, simples, et particulièrement rafraîchissants par l'originalité de leur concept. Loop et Piyorod sont tous deux programmés en Shockwave, un langage qui n'en finit pas de démontrer sa puissance. www.zdnet.co.jp/game/piyorod.html et www.shockwave.com (cliquez sur « games », puis « puzzle », puis « puzzle games »)

Le marketing pOur les NULS

Lors d'une interview donnée à la chaîne BBC, Jeff Bezos, fondateur et PDG de Amazon.com, a vivement déconseillé au grand public d'acheter des actions de son entreprise.

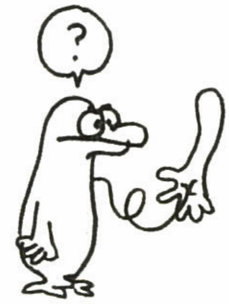


Mortelles retombées

Le mois dernier, on vous disait que des dialogues entre programmeurs de Black Isle laissaient supposer que Fallout III était sans doute dans les cartons du développeur. Ce mois-ci, ils se sont enfin fendus d'un post quasi officiel en indiquant que non, en aucun cas ils étaient en train de programmer un tel jeu. Pour mémoire, la rumeur était partie du message d'un développeur un poil gaffeur. Pour fêter l'événement, la moitié de l'équipe de programmeux de Fallout Tactics a été virée et Tactics 2 a été annulé. Ok les gars, on déconnait, vous fâchez pas.

Un poil dans la main

Extrait de la FAQ d'aide qu'on peut trouver sur le site français de Saitek, le constructeur de périphériques de jeu : « Q : Qu'est-ce que je puis faire pour arrêter mon dériver de manche ? R : De temps en temps quelques clients ont éprouvé la dérive là des manches tout en jouant un jeu. C'est normalement dû à l'étalonnage faible, le manche ou la garniture de jeu devra être calibré dans les Windows et le jeu. » Eh oui, voilà quoi arrive quand le traduction du site est faire par une traducteur automatisé.



L'annuaire DES cYber-cenSeurs

En Arabie-Saoudite, les 130 000 internautes que compte ce pays doivent obligatoirement passer via un énorme serveur proxy contrôlé par l'État. Une gigantesque base de données y stocke les pages consultées et permet de bloquer ou de filtrer l'accès à tout le reste du réseau mondial. Ce genre d'exemple, le rapport 2001 de Reporters Sans Frontières et Transfert.net intitulé « Les ennemis d'Internet » en est bourré. On y découvre comment les gouvernements en place dans une soixantaine de pays, de la Chine au Pakistan en passant par la France et les États-Unis, modifient leur législation et se dotent d'un arsenal policier, judiciaire et technologique pour contrôler étroitement ou entraver la circulation des informations sur le Net.

« Les ennemis d'Internet », 148 pages, 89 francs, aux éditions 00h00.com.

La fin d'une cafetière



C'était lors des premiers balbutiements du Net : un chercheur de l'Université de Cambridge eut l'idée d'installer une petite caméra numérique devant la cafetière de son laboratoire, afin de surveiller le niveau de café restant sans avoir à se lever de son siège. Je ne sais plus qui a dit que c'était la paresse plus que la nécessité qui stimulait l'inventivité, mais il a bien raison, car ce chercheur créa en fait la première webcam du monde. Cette anonyme cafetière est ainsi devenue un objet de culte pour tous les vétérans du Net. Il paraît même que des touristes la prennent régulièrement en photo, les pauvres. Enfin bref, si je vous cause de ça aujourd'hui, c'est parce que la transmission devrait s'arrêter à peu près à l'heure où vous lirez ces lignes. Le labo va changer de bâtiment, et la petite machine à café va donc retourner à l'anonymat après tout de même huit années de gloire et quelques millions de visiteurs sur sa page web. Un instant émouvant à vivre sur www.cl.cam.ac.uk/coffee/coffee.html

Ta femme

Le virus-pour-idiots-du-mois se nomme Naked Wife. C'est un fichier .exe qui arrive dans un mail avec comme corps du message « My wife never looks like that :) ». Ce petit soft efface en fait tous les fichiers importants de Windows ainsi que l'ensemble du Dossier système (au cas où). Personnellement, je serais d'avis de ne plus parler de pièges aussi grossiers et de laisser tomber les idiots dans ce panneau, qui tient tout autant de l'invention d'imbécile désœuvré que d'aide à la sélection naturelle. Je pense que la femme de l'auteur de ce virus ressemble réellement à un fichier .exe et que c'est pour ça qu'il a autant la haine.



Telex

Oh, quelle surprise, Freelancer est retardé. Nouvelle date de sortie : printemps 2002.

ExcalibuG

Excalibug, jeu de rôle/action axé grand public, sera la transposition des aventures du Roi Arthur dans un univers inspiré de « Mille et une pattes ». On y jouera Arthur, une téméraire sauterelle qui, avec l'aide de Merlin le bousier, sauvera d'une invasion de mouches le monde merveilleux qu'abrite un chat mort. Excalibug est développé par les Espagnols de Dynamic. Ah ouais c'est vrai, ils ont légalisé les cigarettes qui rendent idiots, là-bas.
www.dinamic.com





Le niveau Bio-Deck de la station, dans lequel on pourra faire pousser tout et n'importe quoi. Cet endroit nous permet aussi de se la jouer « Populous », selon que l'on veuille rendre le climat plus aride ou les montagnes plus hautes.





Startopia est un jeu en 3D de stratégie temps réel qui nous plonge dans un futur lointain plein d'anticipation, tant dans les progrès technologiques dont on bénéficiera que dans la variété d'espèces extraterrestres différentes que l'on pourra observer. Plutôt que de nous faire un énième jeu de combat dans lequel on devra sélectionner, d'un mouvement ample de la souris, une foule de mecs bizarres conçus pour massacrer autrui, il s'agira ici de gérer et d'organiser l'espace de vie d'une quantité impressionnante d'extraterrestres. Ils seront tous spécialisés dans une foule de domaines différents, et toutes les races cohabiteront au milieu d'une base spatiale secouée par un bon nombre d'événements extérieurs. Pour un peu, on penserait à une adaptation libre de Dungeon Keeper. D'ailleurs, les créateurs du jeu ayant travaillé sur ce dernier lorsqu'ils étaient chez Bullfrog, ne se sont pas privés d'affirmer que leur expérience allait déteindre fortement sur Star-Topia, sans pour autant donner un bête clone du jeu de Peter Molyneux.

>Genre : Gestion de base spatiale >Éditeur : Eidos
>Développeur : Mucky Foot >Sortie : Le 13 juin 2001

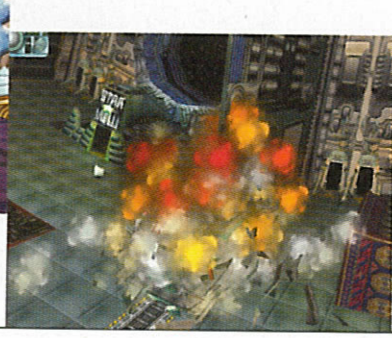
STARTOPIA



Histoire de rendre tout le monde heureux, on pourra construire des boîtes de nuit.



Le baisodrome et ses hôtesses prêtes pour une séance de save-sex.



Espace « restreint »

En gros, le jeu consiste à retaper une vieille station spatiale pourrie que les dernières batailles de la galaxie ont quelque peu endommagée. Puis, une fois en état, elle doit retrouver sa fonction première de ses plus belles années d'existence : un pôle d'échanges, de cultures, de commerce et d'industrie. Ainsi, on peut se permettre d'attirer du monde, et faire en sorte de rentabiliser l'ensemble. Les différentes manières de gérer sa politique de réhabilitation et de développement sont nombreuses. D'une manière générale, on pourra aller des sociétés les plus spartiates, aux plus libérales dans les mœurs ou dans les choix économiques (comme quoi, avec le même mot, on peut créer deux systèmes sociaux radicalement différents). Pratiquement, le joueur dispose d'une station de la forme d'un beignet, tournant sur elle-même pour générer sa gravitation artificielle. Ce magnifique objet céleste présente seize séparations, un peu à la manière d'un immense camembert qu'on aurait pré-coupé (bon faudrait savoir, c'est un beignet ou un camembert ? ndrc), et chacune de ces séparations possède trois niveaux. Le niveau inférieur est celui des usines et autres générateurs d'énergie. C'est aussi celui par lequel arrivent les vaisseaux de marchandises, et par lequel repartent, dans l'espace, tous les déchets, les cadavres, et les robots trop feignants, via un broyeur à ordures. Le second niveau ressemble plus à un vaste quartier d'habitations, dans lequel on trouve tout le nécessaire pour faire vivre une population. Ça va de l'infirmerie à la boîte de nuit, en passant par le restaurant. Enfin, le niveau supérieur, aussi appelé



Petit aperçu des effets néfastes d'une pluie de météorites qui passait dans le coin.





le Bio-Deck, dans lequel on fait pousser des lacs, des arbres, des montagnes, du gazon, et des petits oiseaux. Cette dernière partie de la base est sous verre, et on peut voir les astres et les planètes qui nous entourent. À noter qu'on pourra créer de véritables micro-climats à l'intérieur de cette même section, et, de fait, exploiter des ressources naturelles fort différentes les unes des autres, suivant les conditions géographiques et climatiques que l'on impose ainsi que le niveau de recherche maîtrisé. Si le joueur arrive à exploiter toute la surface des trois niveaux d'une section, à l'aide notamment du choix qu'il a dans une quarantaine de bâtiments différents, il peut alors accéder à une nouvelle en monnayant l'ouverture d'une porte de séparation. L'air de rien, il faut, à terme, qu'il s'occupe de seize sections, divisées elles-mêmes en trois niveaux. Tout ça va filer pas mal de pain sur la planche.

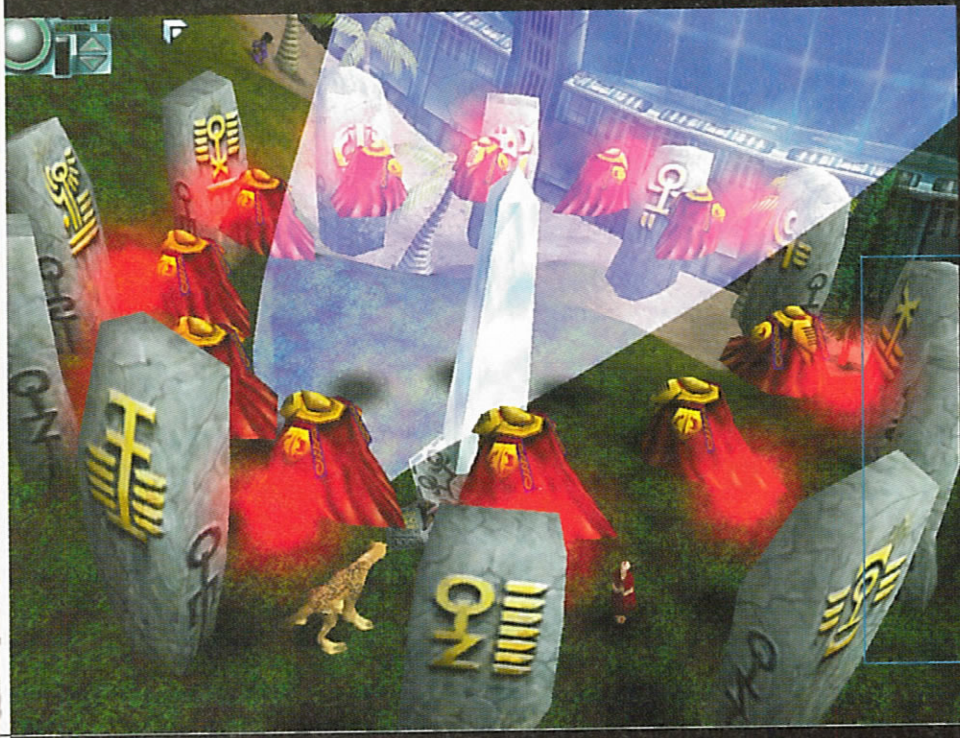
Bio-Hasard

Et encore, s'il ne fallait se préoccuper que de gestion de surface… Il faudra faire aussi dans le social ! Évidemment, c'est intéressé. On a toujours besoin de personnel qualifié pour entretenir une base. À l'instar de Dungeon Keeper, on se retrouve avec une main-d'œuvre de base : elle est upgradable et ne se limite pas forcément aux tâches ménagères. Ici, les robots ont remplacé le lutin de Dungeon, et ils peuvent assurer aussi bien un service de défense minimal que la construction de lourdes infrastructures, ou encore le nettoyage des sols (ça a son importance). On peut accueillir franchement neuf espèces d'extra-terrestres différentes. Je dis « accueillir franchement », parce qu'autour de ces neuf espèces, il y en a vingt-cinq autres qui représentent à elles seules les touristes de passage, les terroristes en action, les armées de l'ennemi, ou encore les intrus qui apparaissent en plein repas façon « Alien, le huitième passager ». Chacune des espèces que l'on peut employer possède son propre système de vie, c'est-à-dire qu'elle a, par exemple, un but culturel, ou encore, une prédisposition génétique à la baston. Il va sans dire que certaines races ne peuvent pas s'encaisser, et qu'il faudra vite apprendre à ménager les sensibilités. Contrairement à Dungeon Keeper, on ne peut pas donner de baffes ; il faut donc savoir équiper certaines sections d' infrastructures compatibles avec des espèces employées. Ainsi, on se retrouvera vite avec une panoplie de prêtres, de marchands, de militaires, d'espions, de savants, ou même de clodos, selon l'état de la station. Cette dernière devra rester propre, sans quoi, on pourra se retrouver face à des invasions de rats, puis de maladies plus ou moins virulentes (ça aussi, c'est prévu). Évidemment, cet aspect désagréable des choses fait partie des accidents… Un peu comme les pluies d'astéroïdes (elles aussi prévues).

Petites révolutions

Quand je parle de révolution, je ne parle pas du phénomène socio-culturel, mais du mouvement circulaire. La plus grande souplesse a été recherchée pour faire tourner correctement l'ensemble. Rien qu'au niveau gameplay lui-même, il faut pouvoir aller partout, et lorsqu'on se retrouve dans le mode multijoueur, la moindre pétouille risque de tout faire flancher. En effet, dans ce dernier mode, les quatre joueurs possibles se retrouvent tous dans la même station, à essayer de conquérir les sections de ses adversaires, à grands coups d'espions, de saboteurs, de commerciaux, de guerriers, ou de maladies. Le moteur graphique est suffisamment performant pour afficher, dans le même écran, un maximum de créatures en mouvement au milieu d'un décor jamais inerte. On pourra aller n'importe où au sein de la station en choisissant n'importe quel angle de vue, et bien que l'on ne puisse pas incarner les créatures de la base, il est prévu de se balader en compagnie de l'une d'entre elles, en regardant au-dessus de son épaule. Évidemment, le tout se déroulera en temps réel. Histoire de mettre dans l'ambiance, une foule de textures, d'effets visuels ou de transparences seront utilisés. Idem pour le son. En théorie, le joueur pourra même charger des MP3 pour varier les musiques passant dans les boîtes que l'on a construites. Certes, ce cahier des charges semble ambitieux, et on se dit qu'il faudra une configuration de gros tueur pour espérer jouer à Startopia. Manifestement, le problème du surarmement hardwareux a été abordé, puisque nous avons vu tourner des versions sur des pauvres PII 400 équipés de Voodoo2. Il paraît même que l'un des développeurs s'est amusé à faire une version jouable sur ZX Spectrum en seize couleurs ! C'est dire si les gens de Mucky Foot souhaitent vivement voir tourner Startopia sur tous les micros du monde…

Pete Boule



À employer des extraterrestres venus de tous les horizons, il faut savoir aussi respecter leurs croyances, sinon ils n'en fichent plus une rame.

L'un des plus gros inconvénients du brassage culturel doit mesurer environ trois mètres, et peser pas loin de deux tonnes. Détail : il tue tout ce qui peut vivre, et détruit toute structure qui n'est pas horizontale.



La grande Muraille de chie

L'auteur des Trois Royaumes, développé en Chine chez Overmax, n'a pas obtenu de visa pour présenter son jeu en France. Est-ce une bonne chose que des éditeurs (en l'occurence Eidos, mais aussi Ubi ou Kalisto) aient des studios dans un pays totalitaire ? Est-ce qu'on devrait parler, à l'avenir, des jeux développés dans de tels pays ? Est-ce que, au contraire, ces rapports commerciaux assoupliront le Régime chinois ? Nous n'avons pas de réponse, mais tout ça laisse comme un petit arrière-goût de métal assez désagréable dans la bouche. Un peu comme si l'on apprenait que les lutins qui travaillent dans les usines de jouets sont en fait retenus prisonniers par le Père Noël. Et en plus, il paraît qu'il maltraite ses rennes.





Braben va dans l'eau

Il semble que chaque grand développeur, à un moment ou à un autre de sa vie, se verra accusé par ses fans de vouloir faire du Tomb Raider. Ainsi, souvenez-vous de Richard Garriott et de son Ultima 9, sur lesquels des centaines de joueurs avaient râlé, croyant qu'il avait transformé son jeu en « Saute-Lara ». Cette fois-ci, c'est au tour de David Braben, illustre et génial créateur d'Elite, de bûcher sur le quatrième volet. Celui-ci a eu l'imprudence de lâcher un artwork où l'on voit courir une nana armée d'un pisto-laser. Cette rumeur a immédiatement été démentie par l'équipe de Frontier, dont les intentions sont certainement à mille lieues de réaliser un gameplay aussi idiot. D'ailleurs, de nos jours, qui oserait miser sur une paire de fesses ou de seins pour vendre un truc ?

Non, ça n'était pas assez

On savait que le développement de ce jeu était plutôt chaotique, mais on ne se doutait pas qu'il l'était à ce point. The World Is Not Enough, un jeu de shoot à la 1re personne en préparation depuis bien longtemps chez Electronic Arts, avec une belle licence James Bond par-dessus, aurait en effet été annulé sur PC. L'éditeur ne l'a pas annoncé officiellement, mais le titre a disparu de son planning, venant ainsi confirmer les rumeurs qui traînaient sur le Net depuis un bon mois. La version PS2, en revanche, est toujours sur les rails, même si la date de sortie est une nouvelle fois repoussée. Hmm... quelque chose me dit qu'on ne perd pas grand-chose.



Massivement 3D

Verant Interactive vient de publier des nouveaux screenshots de leur prochain jeu d'action massivement multijoueur, Planetside. Quand on voit tous ces immenses décors, avec ces beaux persos pétés de polygones, on se dit que ça va grave ramer lorsque des dizaines de joueurs se lanceront des missiles sur la tronche. Non non, nous assure John Ratcliff, programmeur 3D du jeu, qui explique que les cartes graphiques actuelles suffiront largement à faire tourner tout ça correctement. J'avoue que j'ai quand même un petit doute.

Telex

La fameuse télévision via Internet arrivera peut-être plus tôt que prévu : Microsoft a présenté une nouvelle technologie (française) permettant de voir de la vidéo de qualité VHS en direct sur Internet, avec un simple modem 56k. Croyez-en mon instinct, avec une idée pareille, Bill Gates finira riche.

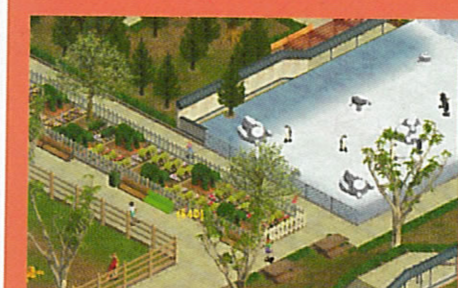
www.infolibria.com

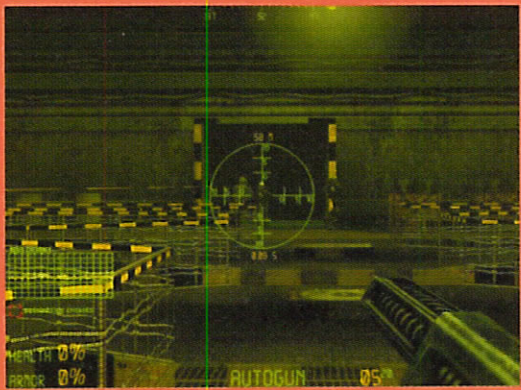
Les PDA et leurs virus

McAfee VirusScan Wireless 2.0 : c'est le nom du tout nouvel antivirus de la firme éponyme (McAfee hein, pas VirusScan Wireless 2.0). Sa seule particularité : il ne fonctionne que sur des PDA, Psion, Palm et Pocket PC. Ces ravissants petits appareils deviennent depuis un certain temps la proie des auteurs de virus, qui n'hésitent pas à poster des fausses applications piratées sur les newsgroups. D'ailleurs, ne dit-on pas : « Un peu plus d'honnêteté amène la sécurité », hmm ?

Zoo Tycoon

Suite à l'irrationnel succès de Roller Coaster Tycoon, Microsoft a annoncé la mise en chantier de Zoo Tycoon, développé cette fois par Blue Fang. Les premiers screenshots (en voici un) ont été présentés au Gamestock.







VenOm



Nephilims, un studio de développement russe, vient d'annoncer la sortie prochaine de Venom, un nouveau shoot tactique 3D. Le scénario a été repêché directement dans les archives du FISSEMI (le Fond International de Secours des Scénaristes En Manque d'Inspiration). Nous sommes en 2024, la Terre essuie une grosse pluie d'astéroïdes et, manque de bol, ces cailloux de l'espace renferment une bande d'extraterrestres un poil énervés qui décident de conquérir la planète. Les humains se rebellent, ils montent une grosse armée et c'est en tant que soldat des Forces spéciales, accompagné d'un équipier dirigé par l'ordinateur, qu'on parcourra les missions de la campagne solo. Les niveaux s'annoncent gigantesques, en environnement extérieur, avec des paysages boisés ou désertiques à perte de vue et une profondeur du champ de vision assez impressionnante. Pour résumer, ça devrait ressembler à un Delta Force 2 futuriste, avec, nous promet-on, des décors 3D beaucoup plus complexes, une Intelligence Artificielle particulièrement soignée et des missions plus orientées infiltration discrète que gros assauts frontaux. Évidemment, une partie multijoueur sera implémentée, ce sera même un des principaux attraits du jeu. Venom est prévu pour le second semestre 2001, il sera édité par GSC Gameworld.

TuLUluLUluT

Séance de cinéma, 50 balles l'entrée. Au meilleur moment, celui où Brad avoue son amour à Cynthia, vous entendez une version électronique de la Cucaracha s'élever du troisième rang. Voilà, un abruti et son téléphone portable viennent de vous péter le film. Pour éviter ça, il y a la bonne vieille méthode du « Ta gueule ! », un peu cavalière certes, mais très efficace. Au Canada, on se veut résolument plus high-tech, et le gouvernement envisage de légaliser l'utilisation des brouilleurs de signaux dans certains lieux comme les restaurants, les bibliothèques ou les cinémas, afin de faire taire radicalement les sonneries des portables. Le public semble plutôt pour, mais les firmes de téléphonie crient au scandale, arguant que leurs petits appareils au son strident ont déjà permis de passer des millions d'appels de secours et de sauver des vies humaines. Ouais ouais... on en reparlera quand, d'ici vingt ans, on aura tous des tumeurs en forme de balles de tennis dans le cerveau.



Tenez, avant de commencer à parler de Unreal II, petite séquence nostalgie. Souvenez-vous du second niveau de Unreal, lorsqu'on sortait du vaisseau-prison qui venait de se crasher sur la planète. On explorait le petit village à la sortie, puis on se dirigeait vers la gauche et... voilà, vous vous en souvenez : la cascade. L'immense cascade qui tombait dans un magnifique lac bleuté depuis le haut d'une falaise, et qu'on a tous admirée, la mâchoire sur le clavier, en se disant que, décidément, ça valait le coup d'acheter cette nouvelle carte de chez 3dfx. Un grand moment de jeu vidéo, que je classerai aux côtés de l'apparition du premier zombi dans Alone in the Dark, du premier gobelin dans Ultima Underworld, ou du premier Star Destroyer sortant de l'hyperespace dans X-Wing. Bref, tout ça pour vous dire que Unreal, ça m'a laissé un grand souvenir. Pas tellement au niveau du gameplay, parce qu'il faut bien avouer que c'était du shoot bourrin. Mais au niveau de l'ambiance, du design, de la beauté graphique, alors là, c'était quand même la grande claque pour l'époque.

uNrEaL II

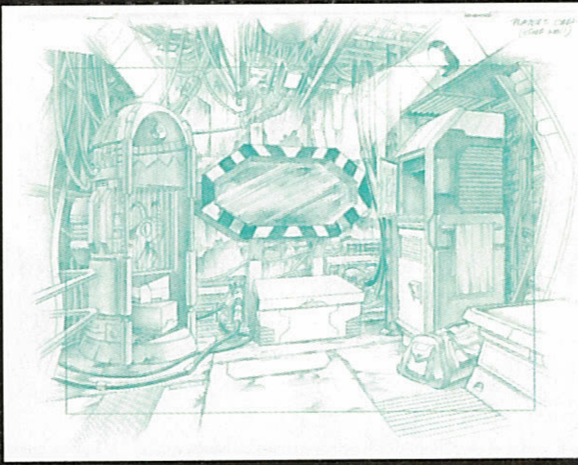
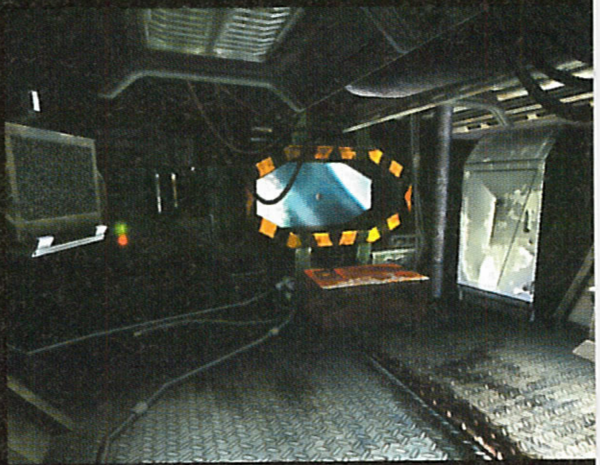
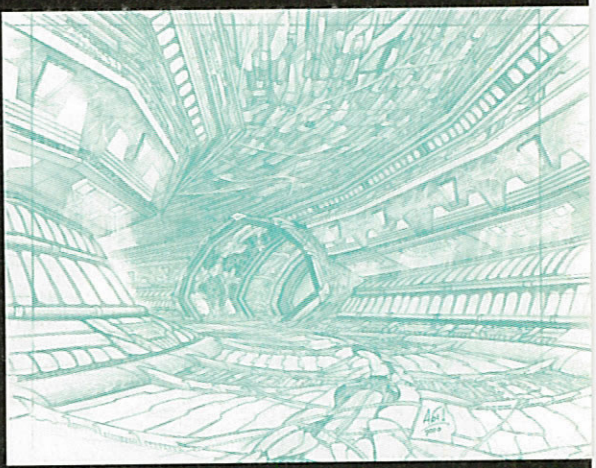
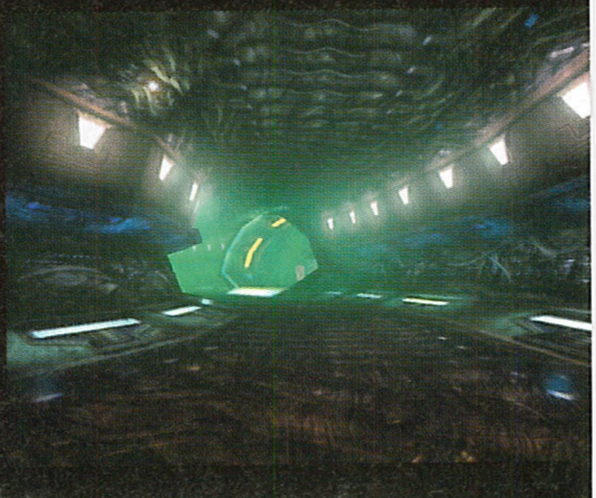
>Genre : Shoot 3D >Éditeur : Infogrames >Développeur : Legend Entertainment >Sortie : 1er trimestre 2002

Aaah, il était temps. Infogrames s'est enfin décidé à lever le black-out imposé sur Unreal II. Jusque-là, on ne savait pratiquement rien sur ce titre, nous avions tout juste pu assister à une courte démo technologique du moteur 3D de la bête lors de l'E3 2000. Mais ce mois-ci, joie dans les chaumières, le voile est levé. On a même droit à quelques photos d'écran. C'est donc l'occasion de découvrir les premiers détails de ce qui s'annonce comme l'une des sorties les plus attendues de l'année 2002.

Epic passe le relais

Vu le succès commercial que le jeu a rencontré (c'est un des shoots 3D les plus vendus au monde), on se doutait bien qu'une suite était en préparation. La surprise : ce n'est pas Epic, le studio responsable du premier Unreal, qui se chargera de ce volet. Après Unreal Tournament, ils ont décidé de commencer un nouveau shoot multijoueur ; ils bossent donc sur un projet top secret dont on ne connaît pour l'instant que le nom du moteur graphique, Unreal Warfare, et qui ne devrait sûrement pas arriver avant la mi-2002. Le développement d'une suite à Unreal a donc été confié à Legend Entertainment. Ce ne sont pas des débutants ; ils ont déjà pondu un add-on pour Unreal, l'excellent Return to Na Pali, et ont eu l'occasion de trifouiller le moteur 3D de Epic en profondeur en l'utilisant pour leur premier jeu complet, La Roue du Temps, un très bon shoot médiéval fantastique sorti il y a environ un an (en test dans le Joystick n°110).





Ooohh, c'est beaaau... Ooohh, on voit looiiinn... Optimisé pour la GeForce 3, le moteur graphique de Unreal II devrait faire mal.

Une fausse suite

Unreal II ne sera pas vraiment la suite de Unreal. Ce sera une toute nouvelle aventure, avec de nouveaux personnages et décors. En fait, les seuls rescapés du premier épisode seront les Skaarjs, mais pour les deux douzaines d'autres streums présents dans le jeu, ce sera du tout neuf. Cette fois-ci, on incarnera un shérif du XXIVe siècle qui, à bord de son vieux vaisseau, l'Atlantis, patrouille un secteur tranquille de la Galaxie en compagnie de son pilote, de son mécanicien et d'un officier de renseignement. La mission de routine vire à la catastrophe quand tout l'équipage se retrouve au milieu d'une guerre qui vient tout juste d'éclater, dans laquelle 5 races aliens se massacrent pour le contrôle des planètes de la région. Zou, c'est parti pour du suspense, de l'aventure, de l'action, de la passion, et 13 missions différentes qui se dérouleront sur pas moins de 25 niveaux.

Parlons technique

Unreal II utilisera le moteur 3D de Epic. Ce sera donc une version très améliorée et optimisée GeForce 3 du moteur de Unreal, capable d'afficher dix fois plus de polygones à l'écran. L'intérêt de la chose : des décors encore plus détaillés, mais surtout la possibilité, pour les designers, de créer des niveaux se déroulant à la fois en intérieur et en extérieur, sans aucun temps de chargement entre les différentes zones. Ouaip, exactement comme dans Tribes 2, mais en bien plus beau. Cette débauche de polygones sera aussi utilisée pour créer des personnages beaucoup plus vivants, avec notamment des animations faciales complexes (mouvement des lèvres, des paupières, des zygomatiques...). Toujours au rayon technique, un nouveau système de particules fera son apparition dans Unreal II, et il permettra aux artistes de modéliser de manière très réaliste la fumée, le feu, mais aussi les mouvements des vêtements et des cheveux. Enfin, on nous annonce une Intelligence Artificielle remaniée, qui servira aussi bien aux ennemis de la campagne solo qu'aux bots du mode multijoueur.



Un peu plus de finesse

Le style de jeu ne devrait pas subir de changements radicaux. Ça restera du shoot pur et dur, on est bien d'accord, avec une bonne dose d'action et de combats contre des grappes de monstres visqueux à coup de grosses armes qui tachent. Mais Legend Entertainment a quand même voulu apporter quelques petits changements à la philosophie du premier épisode. Tout d'abord, les types de missions seront beaucoup plus variés. On devra par

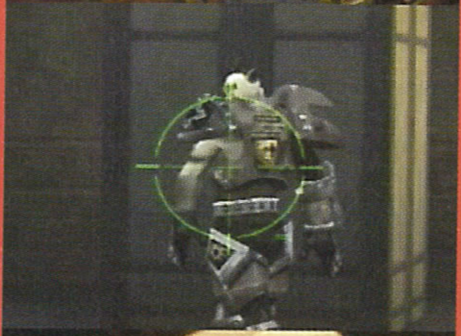


Oui, ça c'est le jeu, pas un visuel haute résolution retouché sous Photoshop.

Polygones à gogo

Non, ce ne sont pas les persos d'Unreal II, mais des photos issues de la démo technologique du moteur. Croyez-nous, ça bouge bien...













Attention !
La prochaine fois que
vous les affronterez,
soyez bien équipé !
Gamer Pack*
Cette fois-ci on ne
joue plus.
LDLC.com a sélectionné
des équipements exclusifs
pour tous les gamers
qui ont ça dans le sang.
Si d'aventure,
vous souhaitez exploser
les highs scores et blaster
tout ce qui bouge,
venez vite découvrir
notre gamme de tapis
Everglide et de souris Razer
5 boutons. Vous verrez,
ça vous changera la vie...
EVERGLIDE
www.everglide.com
LDLC.com
Achetez en toute confiance
www.ldlc.com
*Produits vendus séparément.



Ceux qui ont joué au premier épisode de Unreal reconnaîtront ici un magnifique Skaarj. Deux mètres trente de brutalité sanguinaire.

exemple sauver des otages, escorter des civils, défendre un bâtiment attaqué par des vagues d'ennemis, prendre d'assaut une base en compagnie de troupes alliées. On nous promet même des missions d'infiltration, où il faudra s'introduire dans des installations ennemies sans trop se faire repérer. Et comme dans Elite Force, on pourra prendre part à de véritables batailles rangées entre différentes factions.

Dialogues, scripts et NPC

Autre changement d'importance : dans Unreal II, la scénarisation du jeu sera beaucoup plus poussée. Entre les niveaux, il y a aura bien sûr de très nombreuses scènes cinématiques permettant à l'histoire de se mettre en place, mais on pourra aussi engager la conversation avec les membres de l'équipage du vaisseau. Pendant les missions, il y aura beaucoup plus d'interaction avec les NPC et des tonnes d'événements scriptés, dans le style Gunman, qui feront évoluer le scénario. Bref, même s'ils ne renient pas le style violent et rythmé du premier épisode, les développeurs de Unreal II semblent décidés à nous offrir autre chose qu'une suite de corridors remplis de streums à buter en courant. Et ça, c'est bien sûr une bonne nouvelle, car si on s'amusait sur ce style du jeu il y a encore deux ou trois ans, aujourd'hui, même les intégristes du shoot 3D demandent un peu plus qu'un gameplay basique à la Doom.

Pas avant 2002

On aimerait pouvoir vous en dire un peu plus, mais Unreal II est pour l'instant encore loin d'être fini. Sa sortie n'est pas prévue avant le premier trimestre 2002, soit douze longs mois, ce qui explique notamment pourquoi les développeurs ne nous ont pas encore inondés de photos d'écran. Patience, cela ne devrait pas tarder : Legend Entertainment nous présentera une première version du jeu lors de l'E3, en mai prochain. On reviendra donc de Los Angeles avec tout plein de trucs à vous raconter sur Unreal II. D'ici là, bavez bien tranquillement sur les premiers screenshots.

Ackboo

Le multijoueur

Unreal II sera avant tout un jeu solo, avec une campagne fortement scénarisée, mais les développeurs n'ont pas voulu se priver d'une grosse partie multijoueur, dans la droite ligne de Unreal Tournament. Ainsi, le jeu sera livré avec pas moins de 20 maps multijoueur, utilisables soit sur le Net, soit en solo lors de tournois contre des bots. Cinq types de jeu sont prévus : le Deathmatch, le Team Deathmach, le Last Man Standing, le Capture The Flag, et un dernier mode dont le nom n'a pas encore été révélé, mais qui promet d'être le plus intéressant. Il introduira en effet un système de classes de personnages, et demandera une certaine dose de stratégie. Les combats se dérouleront par équipe, et le but sera de prendre le contrôle des Replicators, des bornes spéciales capables de créer des tourelles de défense, des champs de force, des radars, des robots de réparation et de reconnaissance, ainsi que d'autres items sophistiqués.

L'arsenal en avant-première

On sait que le jeu contiendra quinze armes différentes, parmi lesquelles un lance-roquettes, un fusil d'assaut à cadence rapide et un fusil de snipe. Quatre d'entre elles ont déjà été dévoilées en détail :

Multi-mode Grenade Launcher : Le bon vieux lance-grenades des familles, qui pourra semer des munitions explosives, incendiaires, empoisonnées, fumigènes, au gaz ou à impulsion électromagnétique.

Flamethrower : Le lance-flammes, trop souvent ignoré, va faire son grand retour dans Unreal II. Vous pouvez le voir en action sur une des photos qui parsèment ces pages.

Takkra : Non, ce n'est pas un plat oriental, mais une arme originale qui enverra des mini-drones. Ceux-ci pourront jouer les kamikazes en fonçant sur l'ennemi ou envelopper le joueur pour lui servir de bouclier.

Leech Gun : Ce fusil tirera des espèces de sangsues qui ralentiront les ennemis et leur pomperont lentement leur énergie.











Des terrains qui semblent avoir gagné 200 % de détails.

Jusqu'ici, Microsoft n'avait rien laissé filtre. Mais au tout début du Game Stock, on a pu voir Flight Simulator 2002 pointer le bout de son aile et la firme de Redmond parachuter quelques informations.
Disons le tout net en guise d'intro : Flight Sim cuvée 2002 a toutes les allures de ce qu'on appelle dans notre jargon technique une tuerie. À dire vrai, ce soft a visiblement été conçu pour poser des problèmes à Fly ! 2 (voir dans ces mêmes pages) tant du point de vue technique que des possibilités. En fait, ces deux jeux

>Genre : Simulation de vol civil
>Éditeur : Microsoft
>Développeur : Microsoft
>Sortie : Automne 2001

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002



Le Beech Baron 58.



semblent de moins en moins complémentaires. Les premières choses auxquelles FS2k2 semble vouloir s'attaquer, ce sont les lacunes des derniers avatars du jeu. Tous les amateurs verront avec un grand intérêt l'arrivée d'un trafic aérien présent en natif dans la version de base de FS. Celui-ci inclura des communications avec les différentes fréquences (approche, tour, taxi, décollage, enroute). Bien entendu, tous ces dialogues seront audibles.
Une toute nouvelle technologie va se charger de remplir les cieux d'avions et de circulation aérienne autour des pistes et entre les grands aéroports. Cela devrait à peu près avoir la fonction de FS-Traffic, un shareware auquel nous avons consacré un dossier il y a deux mois. Côté terrains, c'est aussi une petite révolution qui nous attend ; Autogen est un outil qui va se charger de remplir les sols et les paysages d'objets divers : végétation, fermes, maisons, usines, arbres, et autres objets divers qui s'étaleront de la position de votre avion jusqu'à l'horizon, sans apparaître au dernier moment à quinze mètres de notre appareil.
Côté zingues justement, les développeurs nous promettent des modèles aussi détaillés que ceux de Combat Flight Simulator 2, avec encore plus de parties animées, des reflets et plein d'autres trucs inutiles mais superbes. Côté effets graphiques, de la poussière (ou de l'eau) se soulèvent au moment de toucher le sol.



Une densité de bâtiments tout à fait ahurissante.

Des options pour l'avenir

Les amateurs d'avions mythiques verront le 747-400, le Cessna Caravan (version normale et hydravion), ainsi que quelques autres s'adjoindre à la flotte existante.
À l'intérieur des cabines, tout change radicalement puisqu'on revient au principe du cockpit virtuel mais en haute résolution et avec des instruments fonctionnels. Les amateurs de Bush Flight (volant dans des régions sauvages et reculées du globe) trouveront leur compte puisque le jeu inclura un set d'aventures se déroulant en Alaska. On y trouvera aussi un nombre impressionnant de leçons et de scénarios pour acquérir les licences et brevets correspondants aux différents appareils.
Côté réseau, un nouveau poste « instructeur » apparaît pour qu'un prof puisse dispenser sa science. Le jeu inclura le gMax, un outil de modélisation 3D que l'on pourra utiliser afin de créer des objets pour les scénarios tout autant qu'un nouvel éditeur de modèles de vol.

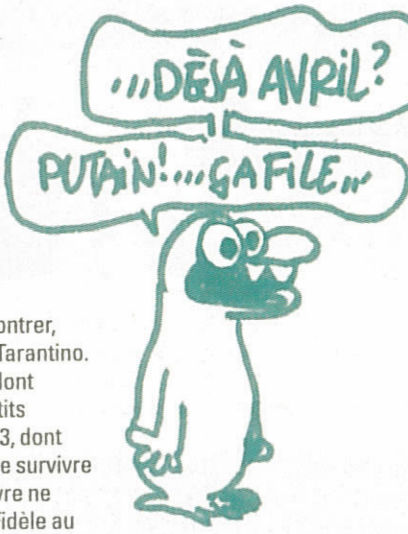
Bob Arctor

NocTuRne indien

Nocturne. Pour beaucoup, ce nom est celui d'un jeu comme les autres. Pour certains en revanche, ce titre représente l'un des meilleurs jeux d'aventure/action de ces dernières années. Les raisons de cet engouement sont multiples : tout d'abord, un moteur très évolué pour un jeu à la 3e personne avec des décors fixes comprenant lumière et ombrage dynamiques. Côté histoire, on n'était vraiment pas en reste : quatre énormes missions (chapitres) sous les traits d'un héros nommé







Stranger et qui pouvait en remontrer, question dialogues, à Quentin Tarantino. En bref, un très très grand jeu dont le graphic engine a fait des petits (The Blair Witch Project 1, 2 et 3, dont seul le premier volet a mérité de survivre à la noyade). Un tel chef-d'œuvre ne pouvait qu'espérer une suite. Fidèle au concept du premier jeu (à savoir une technique et un moteur irréprochables), l'équipe de Terminal Reality est en train de bosser sur un moteur qui fleure bon le chef-d'œuvre. Une interview du lead developer par Avault nous apprend une poignée d'infos intéressantes sur le jeu : il offre un rendu en temps réel sur des scènes 3D contenant plus de 60 000 polygones, et autorise les mouvements de caméra autour du décor. Comme l'ombrage et l'éclairage sont dynamiques, un personnage, en reculant dans la pénombre, disparaît progressivement dans les ténèbres et surtout, ce dernier a l'air de faire complètement partie de la scène. Bien sûr, le moteur tirera parti des fonctionnalités de la GeForce3. Alors comment ça bouge ? Le film de 25 Mo disponible ici (http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=931) ressemble à s'y méprendre à ce qu'on a vu de Doom II, en carrément plus flippant. On y retrouve les vampires du premier jeu, et une héroïne se déplace admirablement dans un décor d'ombre et de lumière. Vivement demain.

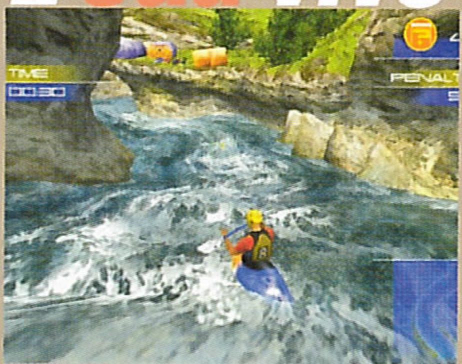
SOudAin bieNtôT



L'add-on Sudden-Strike Forever s'annonce particulièrement consistant. Il comprendra 4 nouvelles campagnes de 12 missions chacune, 10 cartes multijoueurs, un éditeur de missions, ainsi qu'une trentaine d'unités inédites. À signaler parmi les nouvelles recrues : des médecins, le Flack 88 (anti-tank et anti-aérien), la célèbre Hummel (une pièce d'artillerie motorisée), et le char Crusader britannique. L'interface et le gameplay devraient également être améliorés au passage. Distribué par Focus, Sudden-Strike Forever sortira en mai 2001. Profitons-en pour signaler l'existence d'un site francophone très complet où vous pourrez downloader, entre autres, de nombreuses maps et un éditeur de missions : www.suddensupplies.fr.st



L'eau vive

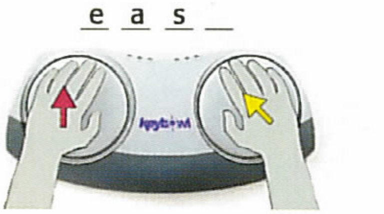


Parfois, entre un clone de Doom et une énième resucée de Command & Conquer, on découvre un titre original qui sort un peu des sentiers battus et rebattus du jeu vidéo PC. Là, c'est un simulateur de kayak. Avec les rames, la jupe, le petit casque et tout. Saluons l'effort d'originalité. Kayak Extreme proposera aux joueurs de descendre quatre cours d'eau agités en pagayant comme des forcenés, se jouant, tel un petit saumon agile, des courants, rochers et pièges divers du parcours. On murmure que l'eau sera omniprésente ; un soin tout particulier sera donc apporté à sa modélisation physique. Le jeu est développé par Small Rockets et devrait arriver sur nos écrans très bientôt. Non je n'ai pas de date plus précise.

On avait cru que OUI, mais en fait NON

À plus de 7 000 kilomètres de chez nous, au cœur même du Texas, un homme chevelu travaille sur les jeux d'avant-hier. Cet homme, c'est John Romero, et depuis un certain temps, des rumeurs annonçant son départ de sa propre boîte ont commencé à flotter un peu partout sur le web. A priori, c'est faux, mais il a tout de même lâché qu'il préparait une « énorme surprise ». Brrr...

ErgOnomie pour diNgue



Il fallait y penser, ou peut-être pas. Quoi qu'il en soit, ça existe et c'est en vente : voici le Keybowl, un clavier USB dont les touches sont remplacées par deux grosses molettes. Par exemple, pour taper un « y », il faut faire « diagonale bas-gauche » avec la molette de gauche et « gauche » avec la molette de droite. Wow, j'ai raté mon « y » mais j'ai fait une boule de feu. www.keybowl.com

ART, fais-moi rêVer

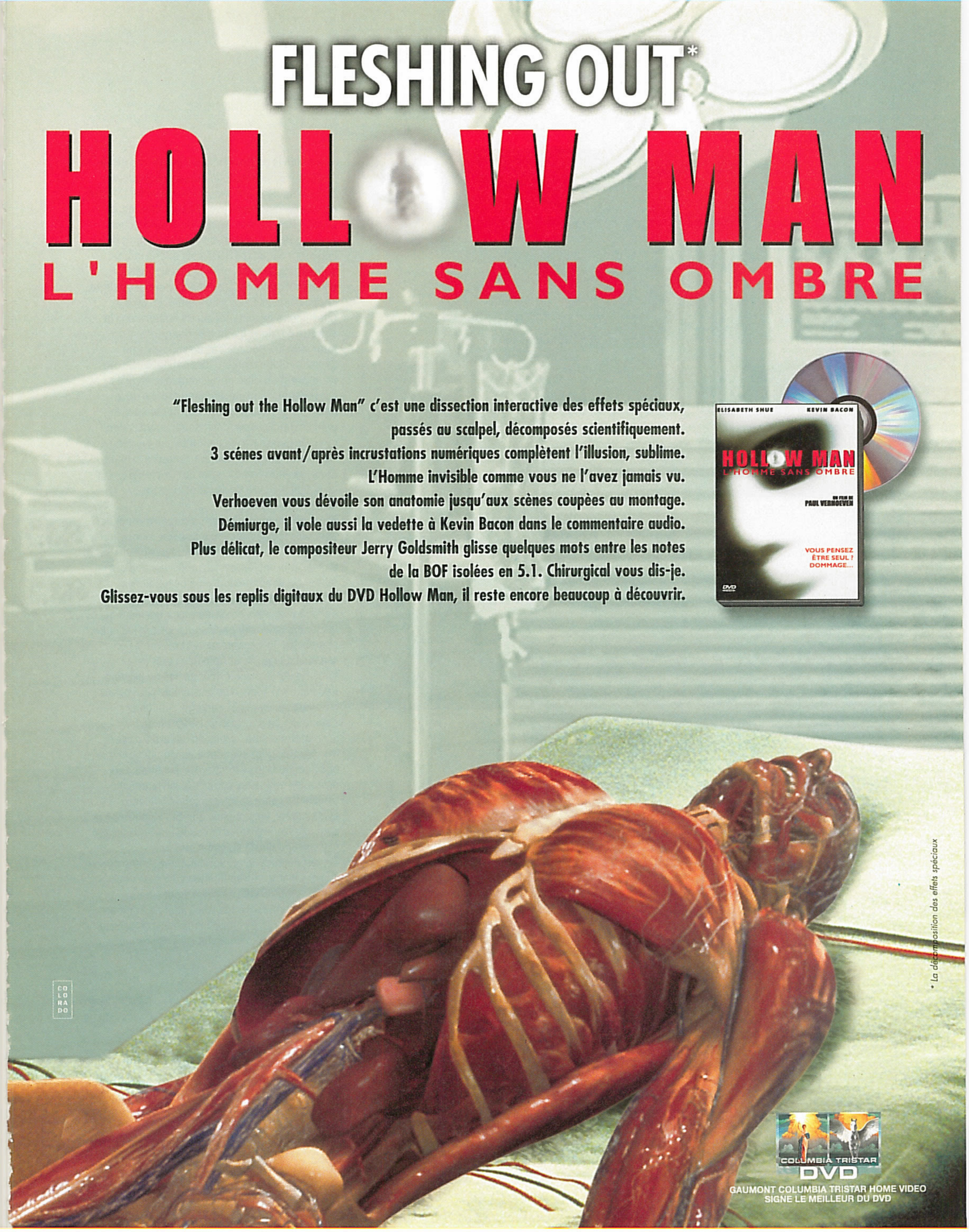
Dans une ultime tentative de freiner la concurrence, France Télécom a voulu imposer aux opérateurs ADSL privés des coûts d'interconnexion exorbitants, les empêchant carrément d'être rentables dans ce domaine. Suite à une plainte déposée par Liberty Surf, l'Autorité de Régulation des Télécommunications a fait les gros yeux à l'opérateur historique et lui a ordonné, début mars, de diminuer fortement ses tarifs. La baisse pourrait parfois atteindre plus de 80 %. Encore une fois, l'ART a pris une excellente décision, qui semble aller dans la direction des consommateurs puisqu'elle devrait permettre un développement encore plus rapide de l'ADSL en France.

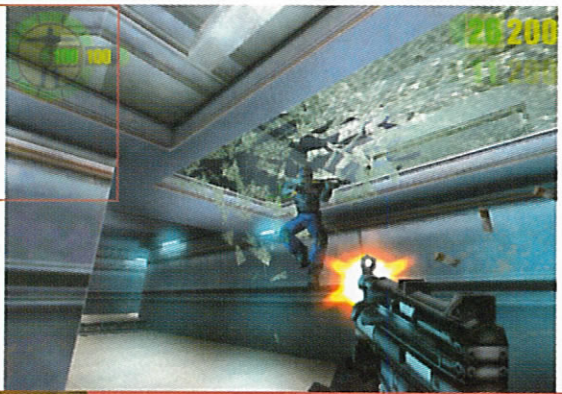
Les dollars du hack

Des gens en blouse blanche du Computer Security Institute, aidés par des gens avec des lunettes noires du FBI, viennent de calculer que le piratage informatique aura coûté la coquette somme de 378 millions de dollars aux entreprises et aux administrations américaines en 2000, contre 265 millions en 1999. Le chiffre est sûrement très inférieur aux montants réels des dégâts causés par les hAcKerZ de tout poil, puisque beaucoup d'entreprises renâclent à avouer qu'elles se sont faites pirater. Bah oui, quand ils se retrouvent entre eux dans les vestiaires des clubs de squash, les dirigeants aiment bien se moquer de leur petit camarade : « – Hey, tu sais que Brad s'est fait pirater la tronche quinze fois l'année dernière ? – Ooohhh le con... »

Giants Plus Plus

Giants , en plus d'être un des meilleurs jeux de ce début d'année, est aussi un des titres les plus spectaculaires au niveau graphique. Les effets de reflets dans l'eau, les textures au sol, le bump-mapping sur le Kabuto... c'est à pleurer tellement c'est beau. Et pourtant, Planet Moon va nous sortir une version encore plus impressionnante(si si, c'est possible), puisqu'elle sera entièrement optimisée pour la GeForce 3, le nouveau monstre de Nvidia. La bête sera livrée avec les cartes graphiques Elsa Gladiac. Ça sera bien plus classe que les traditionnels shooters 3D à la Incoming qu'on nous inflige généralement en bundle.


FLESHING OUT*
HOLLOW MAN
L'HOMME SANS OMBRE
"Fleshing out the Hollow Man" c'est une dissection interactive des effets spéciaux, passés au scalpel, décomposés scientifiquement.
3 scénes avant/après incrustations numériques complètent l'illusion, sublime.
L'Homme invisible comme vous ne l'avez jamais vu.
Verhoeven vous dévoile son anatomie jusqu'aux scènes coupées au montage.
Démiurge, il vole aussi la vedette à Kevin Bacon dans le commentaire audio.
Plus délicat, le compositeur Jerry Goldsmith glisse quelques mots entre les notes de la BOF isolées en 5.1. Chirurgical vous dis-je.
Glissez-vous sous les replis digitaux du DVD Hollow Man, il reste encore beaucoup à découvrir.
ELISABETH SHUE
KEVIN BACON
HOLLOW MAN
L'HOMME SANS OMBRE
PAUL VERHOEVEN
VOUS PENSEZ ÊTRE SEUL ? DOMMAGE...
DVD
COLUMBIA TRISTAR
DVD
GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD
* La décomposition des effets spéciaux
COLORADO



La destruction de certains éléments des décors changera complètement les stratégies du joueur et des ennemis.



>Genre : Action-démolition
>Éditeur : THQ
>Développeur : Volition
>Sortie : Juin 2001

RED FACTION

J'aime bien la couleur rouge. Il paraît que cette préférence chromatique est symptomatique d'un comportement impulsif, voire violent. Avant de m'auto-psychanalyser, intéressons-nous plutôt à Red Faction, le prochain jeu d'action développé par Volition, qui sortira au mois de juin prochain chez THQ. Notez quand même qu'à la base, « red », ça veut dire « rouge » en anglais ; cela risque donc de donner quelque chose d'impulsif, voire de violent. En gros, une histoire de mineurs qui travaillent sous la surface de Mars, la Planète Rouge, dans un futur lointain. Comme ces derniers se font exploiter d'une manière très dégueulasse par la corporation Ultor qui les emploie, et qu'ils crèvent tous d'un mal inconnu proche de la peste, ils ont décidé de se regrouper sous le nom de Red Faction. C'est doublement rouge, quoi. On jouera le rôle de Parker, un working class hero qui se trimbalera, flingue à la main, dans les entrailles de cette fichue planète. Le but avoué sera de dessouder toute la vermine capitaliste.

Tout cela pourrait donner un vulgaire shoot de plus, si le jeu ne présentait pas une innovation majeure : ici, le moteur physique permet de tout casser, non seulement les mecs que l'on croise (et ce, d'une bonne douzaine de manières différentes grâce à la localisation des dommages), mais aussi les vitres, les murs qui les tenaient, les plafonds soutenus par les murs, et enfin les sols sur lesquels l'ensemble reposait. Et rien de scripté dans tout cela ! Vous rêviez de transformer un lieu en gruyère, Red Faction l'a fait. Non content de pouvoir tirer à travers les murs pour déloger quelques campeurs, on pourra aussi emprunter les nombreux trous créés au hasard à travers les niveaux, pour avancer aussi facilement que nos munitions le permettent. C'est dire si, au niveau du gameplay et de l'I.A., on risque de trouver des choses intéressantes, puisque, évidemment, les ennemis devront s'adapter à la nouvelles topographie imposée aux lieux visités à grands coups d'explosifs.

Et puis, histoire de rigoler davantage dans ce jeu de démolition, non seulement cinq types de véhicules différents seront à disposition, allant du tunnelier à l'aéroglisseur de combat, en passant par le vulgaire tank, mais on pourra aussi tout détruire en réseau, en réunissant jusqu'à trente-deux joueurs. Ça va faire un paquet de raisons de voir rouge.

Pete Boule

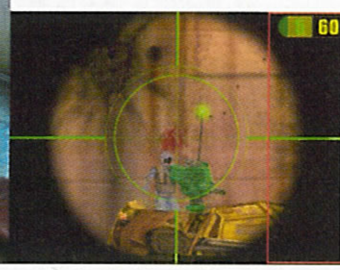




Certaines armes infrarouges permettront de voir les ennemis. Évidemment, ils disparaîtront à mesure qu'ils seront refroidis.



Les vitres soufflées par les explosions pourront blesser les personnages.



Non seulement le snipe sera possible, mais en plus, les murs s'en souviendront...

Telex

Eidos vient d'ouvrir le site web officiel de Commandos 2. L'adresse : www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/main.html



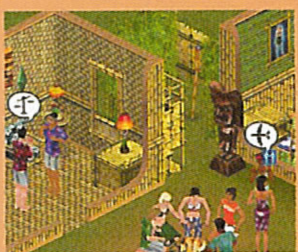
Édition nano-augmentée

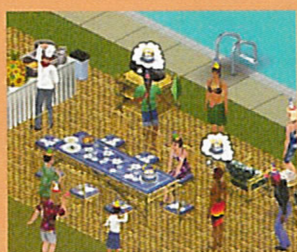
Je m'adresse à ceux qui sont restés enfermés dans un abri anti-atomique l'année dernière : Eidos annonce la sortie prochaine de Deus Ex version GOTY, comprenez « Game Of The Year ». Si vous n'avez pas pu vous précipiter sur ce chef-d'œuvre lors de sa sortie (quel grand malheur), vous aurez donc l'occasion de vous rattraper avec cette édition qui comprendra, outre le jeu original, quelques bonus : le SDK, destiné aux créateurs de mods, la cohorte des patches pour le jeu solo et multijoueur, ainsi qu'un CD audio comprenant 30 pistes musicales tirées de la bande originale du jeu. Celle-ci était d'ailleurs assez réussie, notamment le thème d'ouverture qui faisait « taaaa tata taaaaa talala taaaa ». Enfin là, je chante faux, mais vous devez connaître.



La surprise du printemps

Ça devait arriver un jour : Les Sims, Surprise partie est un tout nouvel add-on pour notre simulateur d'Américains préféré. Cet add-on introduit trois nouveaux types d'architectures craignos et des objets par dizaines. Heureusement, il y a aussi ces fêtes fantastiques que l'on pourra organiser avec des amis. Ainsi on peut construire une piste de danse au milieu du salon pour distraire les voisins, faire appel à un traiteur pour les amuse-gueule et organiser un bal masqué (où vous pourrez déguiser vos amis en gros beaufs de yankees amateurs de barbecue). Ah oui j'oubliais : pour que les fêtes remportent un grand succès, il faudra les organiser vers 20 h 00 du soir afin que tous les travailleurs puissent dormir leurs huit heures après la boum. C'est pour avril mais c'est pas un poisson.







La Gamecube (un peu) retardée

On parle beaucoup de la Xbox, mais on oublie un peu vite la prochaine console de Nintendo, la Gamecube, qui a largement le potentiel pour bouffer toute crue la machine de Grosoft. On l'attendait pour juin au Japon et octobre aux États-Unis. Elle ne sortira finalement que fin 2001 dans ces deux pays, afin de permettre à Nintendo de se focaliser sur le lancement de sa Game Boy Advance. En Europe, la Gamecube ne devrait sortir qu'au printemps 2002, mais on a déjà bien l'habitude d'être pris pour le Tiers-Monde technologique par les firmes japonaises. Les premières estimations de prix tournent autour de 200 dollars (environ 1 500 balles).

Telex

L'association Net Génération organise une coding party du vendredi 20 au dimanche 22 avril à Vesoul. Tous les renseignements sur www.purjuspomme.fr.st.

Tribes II d'Avril, Tribes II Tranquille

Ne vous étonnez en rien si vous trouvez le test de Tribes II dans d'autres magazines et non dans Joystick ce mois-ci. La version que nous avons reçue étant, selon nos critères, inutilisable, on vous donne rendez-vous le mois prochain pour le test de ce gros morceau de galette multiplayer.



Les faibles comme les forts

Blizzard Entertainment est en plein trip judiciaire. Ces joyeux lascars viennent d'intenter un procès pour violation du copyright. Non, c'est pas tombé sur un pauvre gars isolé qui aurait foutu des logos du développeur sur son site, ou sur un type qui aurait crée un clan non autorisé pour Warcraft mais bel et bien sur un gros morceau : New Line Cinema. Pour mémoire, New Line est une grosse major, le genre de celles qui ont racheté la licence de Donjons et Dragons ou du Seigneur des Anneaux. La raison de cette offensive risquée concerne Diablo, titre si copyrighté par la boîte à Bill Roper que vous avez à peine le droit de le susurrer à l'oreille de votre femme sans payer des millions de dommages et intérêts. New Line a, en effet, commencé à produire un film du même nom. Là où ça coince, c'est que chez Blizzouille, on compte bien lancer un film sur le jeu.



J'en ai un pour le dîner de ce soir



La nouvelle saison de la chasse aux warezeux vient de s'ouvrir. Comme chaque année, les personnes les attaquant en justice sont priées de ne pas toucher aux nids et d'en laisser vivants quelques-uns pour les périodes de reproduction. Aux États-Unis, ce mois-ci, on a retrouvé quatre de ces pigeons dans une cour de justice fédérale. Ils comparaissaient devant une assemblée de plaignants composée d'une douzaine d'éditeurs de jeux vidéo. Cette rencontre concernait plus particulièrement le piratage mis à disposition sur des pages web. Les accusés répondaient aux noms de « Dasheill Ponce De Leon of Houston », « John Sterling of Beaumont », « Byron Beck of Monrovia » et « Kuei Lin Lo ». Tiens, c'est marrant, c'est tous des nobles. L'un d'entre eux s'est défendu en affirmant que son site n'est qu'un « portail du piratage où tout ce que l'on fait, c'est mettre des liens » et aussi que « Euh non c'est pas juste, y a pas que moi ». Tiens, c'est bizarre que des arguments aussi grotesques aient pu être avancés par des pirates.

Re-contre-attaque



Allez hop, juste une news minuscule pour vous annoncer l'arrivée de Counter-Strike 1.1, dispo sur le www.joystick.fr. Au menu, des améliorations par millions. Côté persos tout d'abord, une plus grande finesse des modèles puisqu'on atteint le 512x512 pour les skins, ce qui représente presque la résolution d'un gros polype. Pour les règles en revanche, rien de bien nouveau sauf concernant le pistolet mitrailleur, qui perd en précision lorsqu'on saute en tirant. Le « sac à dos bombe » du terroriste a été ajouté à nouveau, on trouve un tout nouveau mode Spectateurs qui, euh... vous avez compris, les tirs dans les jambes de l'AWP ne peuvent désormais plus tuer qui que ce soit. D'autres petites corrections ont été apportées. Ainsi, le viseur du snipe disparaît lorsqu'on dé-zoome, la barre de status se sert des couleurs de l'équipe, de nombreux cheats ont disparu en enfer, et des animations de nage ont été ajoutées.

Telex

3D Mark 2001, la dernière version du plus célèbre des utilitaires de benchmark, vient de sortir. Vous pouvez d'ailleurs en récupérer la démo sur le site de Madonion (www.madonion.com) et tomber à genoux devant la toute-puissance de votre nouvelle carte graphique.

Terre des Pharaons

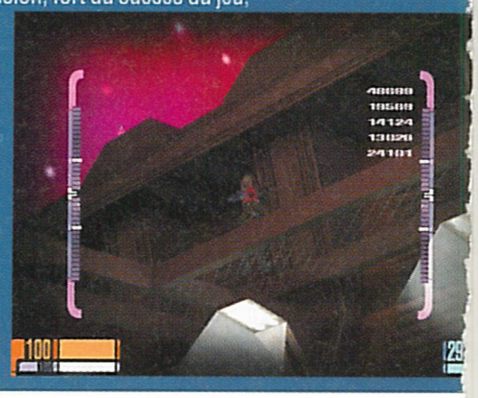
La police égyptienne a interpellé trois maîtres chanteurs qui tentaient de rançonner une grande marque de boissons gazeuses. Pour arriver à leurs fins, ils menaçaient les dirigeants de la firme de mettre en ligne sur leur page web une photo d'une bouteille de la marque contenant un cafard. Comme on n'est pas au pays des mongolitos, les dirigeants ont refusé de leur verser les 500 000 F demandés et les criminels ont mis alors leur menace à exécution, juste avant d'être arrêtés. Le site web de ces derniers a été visité par quelque 3 700 personnes. On imagine l'impact désastreux que ce nombre impressionnant de hits a dû avoir sur les ventes de Akhenaton-Cola.

Dans le petit panier d'Ubi Soft

Les éditeurs hexagonaux bouffent, rebouffent et rebouffent encore. Après avoir racheté Red Storm l'année dernière et Blue Byte en février, Ubi Soft vient de se gloutonner la division « Entertainments » de The Learning Compagny, plus connue sous les initiales TLC. Dans le deal, le français se récupère une très grosse licence, celle de Myst. Il publiera les deux prochains opus de la série, dont Myst III : Exile, prévu pour mai. Les prévisions de ventes dépassent le million d'exemplaires, ce qui n'est pas étonnant vu le succès planétaire des précédents épisodes. Ubi Soft ramasse aussi d'autres trucs intéressants comme Pool of Radiance, Harpoon et Prince of Persia. Oh, je viens d'avoir une idée de concept ludique très novateur, mariant leur mascotte et Harpoon. C'est Rayman sur un porte-avions nucléaire qui s'amuserait à lancer des salves de bombes au phosphore sur Pompon le champignon. Voilà, c'est ça mon idée.

Voyage, voyage

Au panthéon des jeux les plus linéaires, on trouve très certainement Pac Man et Star Trek Voyager Elite Force. Attention, ne me comprenez pas de travers : ce dernier est dirigiste, soit, mais diablement intéressant et passionnant, et pas seulement pour les trekkies. Pour mémoire, ce fut le premier jeu à utiliser la licence du moteur de Quake 3 et, y a pas à dire, ça fait du bien dans un monde de S-F, de voir des objets parfaitement ronds. Activision, fort du succès du jeu, a annoncé qu'un add-on allait bientôt sortir. Celui-ci proposera de visiter encore plus de parties du vaisseau, où se dérouleront de nombreuses missions. Quelques aventures prendront place au sein du holo deck, reprenant notamment les aventures du Capitaine Proton (un super héros débile vivant dans un monde en noir et blanc qu'affectionnent les protagonistes de la série). Côté multijoueur, on trouvera 17 nouvelles maps et 12 nouvelles skins ainsi que 2 mods, dont un à la sauce Team Fortress et l'autre au potage de Borgs.





Doom 3
en marche

Lors du dernier Mac World de Tokyo, un des invités-surprise du «Steve Jobs Show» était John Carmack, le program... bon OK, vous le connaissez. Le bonhomme n'est pas arrivé les mains dans les poches, puisqu'il a sorti de sa besace la première démonstration technologique du moteur 3D de Doom 3 sur lequel il bosse chez Id Software. Je vous laisse contempler les images, tirées de la présentation du jeu. Tout cela tournait sur la nouvelle GeForce 3 de chez Nvidia et, d'après les vidéos qui ont circulé sur le Net, l'animation était parfaitement fluide, avec des effets d'ombre et de lumière proprement hallucinants. Mais bon, c'est un petit peu sadique de nous faire baver là-dessus aussi tôt. Doom 3 ne sera en effet pas disponible avant la fin 2001 dans le meilleur des cas.









Ce mois-ci s'est tenu un énorme chat public avec les développeurs de Neverwinter Nights. Ces derniers ont répondu à une foule de questions posées par des joueurs anxieux à propos de ce futur hit. Voici ce qu'on a pu tirer de tous ces conciliabules. A priori, le jeu commercialisé n'inclura pas d'aide pour créer et animer les créatures et personnages conçus pour Neverwinter. Mais ceux livrés de base avec ce dernier représentent une combinaison de plusieurs milliards de permutations de couleurs et de types de vêtements ou d'armures (ceci n'incluant pas les visages et les types



>Genre : Jeu de rôle
>Éditeur : Interplay
>Développeur : Interplay
>Sortie : Décembre 2001

Neverwinter Nights





raciaux). L'éditeur de niveaux, nommé Nwtoolset, sera doté d'une possibilité de mise en œuvre simplifiée au maximum : on génère un terrain par défaut, et on se sert d'une simple palette pour appliquer des couleurs, des architectures, ainsi que des objets et créatures. Côté contenu, le jeu devrait comprendre plus de deux cent monstres différents. Quant aux textures, on ne trouvera pas moins de neuf énormes palettes. Les personnages joueurs possèdent chacun plus de cent cinquante animations ; ils sont aussi capables d'effectuer différents mouvements, comme s'asseoir, boire, s'incliner ou saluer. Comme il fallait s'y attendre en voyant les screenshots, le jeu ne possède pas de ciel et la vue reste apparemment bloquée vers le bas. Neverwinter ne devrait pas comporter plusieurs échelles : il sera fait d'une succession de zones reliées les unes avec les autres, au lieu de proposer un monde où le joueur peut évoluer librement (ce qui n'empêchera pas de créer un plug-in réservé à cette fonction). Nombre de règles de AD&D seront respectées jusque dans la magie ; ainsi, les sorts d'illusions fonctionneront individuellement sur chaque joueur, et ce qui peut marcher sur l'un ne touchera pas forcement ses collègues. TSR, Wizard of the Coast et les autres détenteurs des droits de AD&D semblent disposés à éditer en version micro des vieux modules à succès. Plus de nouvelles le mois prochain.



Bob Arctor



Borg Assimilator



Après Elite Force et Armada, Activision se lance dans Borg Assimilator, un nouveau titre Star Trek, histoire de rentabiliser cette licence qui a dû leur coûter bonbon. Cette fois-ci, ce sera de la stratégie temps réel bien classique, en 2D et vue de dessus. Outre le multijoueur, une douzaine de missions solo nous attendent, et on y jouera le camp des Borgs, d'affreux humanoïdes encore plus collectivistes qu'un dirigeant de kolkhoze. L'objectif du jeu sera d'assimiler les terriens, klingons et autres romuliens présents dans chaque niveau en étendant sa nanogrille sur toute la carte. Lorsqu'on colonisera une race, on pourra profiter de ses technologies, de ses bâtiments et de ses unités pour s'avaler celle du niveau d'après plus facilement. Les premiers screenshots disponibles ne vous retourneront sûrement pas les pupilles, mais bon, dans ce genre de titre, les subtilités du gameplay ou la pertinence de l'I.A. sont plus importantes que la réalisation, et tout ça ne se devine pas d'après les photos d'écrans. Borg Assimilator est annoncé pour fin 2001.

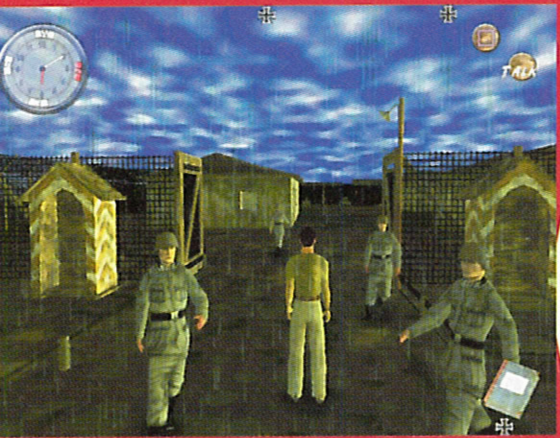


HALO toujours si beau

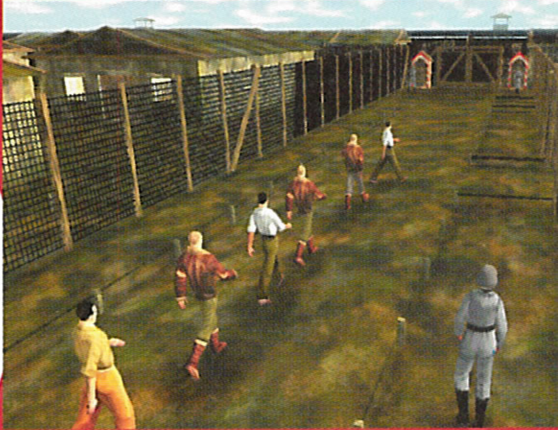
On sait que vous êtes des milliards à attendre Halo comme le Messie galactique, alors ça va vous faire du bien de baver sur les toutes nouvelles photos d'écran que Bungie a dévoilées lors du Gamestock de Microsoft. Oui, c'est beau, c'est très très beau, mais à part ça, rien de neuf sur ce jeu. Il sera toujours exclusif Xbox pour l'automne 2001, puis débarquera plus tard sur PC et Mac. Patience, patience...







Le Stalag : ce nom n'évoque pour moi que gags en folie, gaudrioles et rires enregistrés. Oui, j'étais par chance un peu trop jeune en 1940 pour tomber aux mains des Allemands (j'avais moins 37 ans), mais je suis né à temps pour suivre la série « Papa Shultz » sur M6, vibrant au rythme des exploits de l'intrépide colonel Hogan. Prisoner of War, récemment annoncé par Codemasters et Wide Games, aura pour cadre le même décor : un camp de prisonniers de guerre. On sera à la tête d'une équipe de quatre soldats alliés, chacun avec des compétences particulières qu'il faudra utiliser au bon moment pour permettre à l'équipe de s'évader du Stalag. Le concept est assez original, et avec un bon gameplay, ça pourrait s'avérer bien marrant. Prisoner of War est prévu pour l'hiver 2001.



vacances au Stalag

Certains ne s'en lassent pas

L'increvable série des Heroes of Might and Magic va bientôt s'enrichir d'un nouvel épisode. Et là, je vois tous les fans sauter comme des cabris en bavant partout, et je me dis que ce jeu est une drogue dure à laquelle je vais éviter de toucher. J'ai un pote qui l'a découvert récemment, il s'est fait happer, sa vie n'est plus désormais qu'une gigantesque partie de HoMM3 en réseau. Le pouvoir addictif de ce truc est vraiment terrifiant. On pourrait presque sevrer iansolo de Asheron's Call avec. Voilà donc New World Computing, qui nous annonce le quatrième épisode de cette grande saga. Aucun détail n'a pour l'instant filtré sur les changements apportés au gameplay. On sait juste que le jeu se déroulera en vue 3D isométrique et que les graphismes, toujours en 2D, pourront s'admirer dans des résolutions allant du 800x600 au 1280x1024. La date de sortie prévue, c'est septembre 2001.

Filtre à CONS

Pour éviter que leur programme crève comme un rat, les responsables de Napster ont accepté de mettre en place un filtre empêchant le download de tous les MP3 copyrightés. Du coup, avec un sourire au coin de la gueule, les éditeurs leur ont envoyé leur petite liste de titres à succès du moment. Cette liste contient pour l'instant plus de 135 000 noms. Moi, à la place des majors companies, j'aurais inséré dans ce fichier l'ensemble des mots contenus dans le Harper & Collins, ainsi que les 26 lettres de l'alphabet et quelques nombres au hasard parmi les plus célèbres.



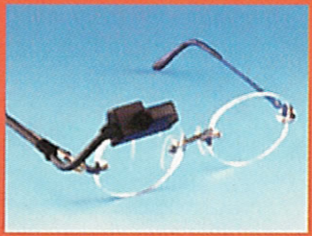
Baldur de la feuille

Un bonheur ne vient jamais seul : Black Isle Studios et Bioware viennent d'annoncer officiellement la mise en chantier de Throne of Bhaal, un add-on pour Baldur's Gate II. Comme les autres add-on de la boîte, ce dernier rajoutera des zones, des donjons, quelques sorts de haut niveau, une poignée d'objets magiques et de nouveaux personnages. L'histoire reprend celle du jeu et termine l'aventure commencée avec le premier Baldur. En effet, dans celle-ci, le fils de Bhaal (juron très à la mode dans les cours de récré) connaîtra enfin son destin. Espérons que celui-ci ne consiste pas à être transformé en furoncle ou transféré dans Icewind Dale. L'add-on sortira pendant l'été 2001, ce qui me laisse encore un peu de temps pour annuler ma croisière sur le Pacific Princess.



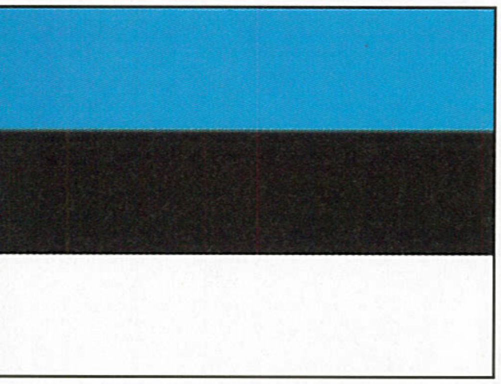


ET aller au théâtre devient ENFIN amusant



25 grammes : c'est le poids de cet appareil de Minolta qui se fixe sur une paire de lunettes et projette un moniteur virtuel devant votre œil. L'avantage de ce dispositif : l'image, tout en étant parfaitement lisible, est transparente. L'utilisateur peut donc regarder au travers de ce HUD, gardant l'intégralité de son champ de vision. Idéal pour lire ses mails en conduisant, ou regarder un bon film au théâtre.

ON NE parle pas ASSEZ de l'Estonie...

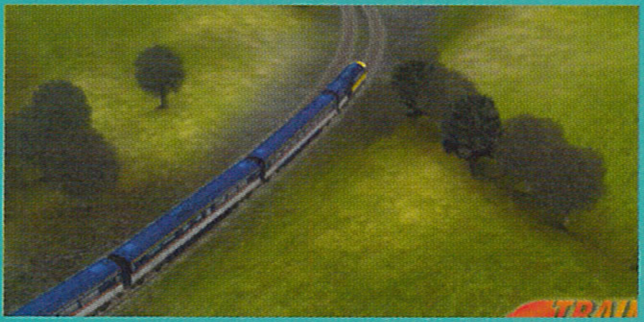


... et c'est bien dommage. Tenez, 30 % des Estoniens ont utilisé Internet au cours des trois derniers mois. C'est bien, mais ce n'est pas assez. Toutes les grosses entreprises du pays se sont donc engagées, aux côtés du gouvernement, à claquer environ 15 miyons de dollars dans une série de projets pharaoniques, afin de faire de ce petit pays une référence mondiale en matière d'ouverture au Net d'ici à 2003. Le programme s'appelle « Regarde le monde ». C'est vrai, on dirait le titre d'une chanson de Didier Barbelivien. D'ailleurs, j'ai une idée de couplet : « Regarde le monde / Regarde mes yeux / Mi-clos ils te sondent / Mon cœur amoureux ». Fantastique, je fonce à la SACEM.

Avec un « Z »

Après le Train Simulator de Grosoft, les développeurs de Koolthingz viennent de dévoiler Trainz, qui repousse encore un peu plus loin les limites du, euh, jeu vidéo, en proposant cette fois-ci de piloter des modèles réduits de train. Il paraît que certains retraités ayant complètement disjoncté consacrent toute leur vie à cette passion au lieu d'aller gober des ecstas en rave-party comme tout le monde. Enfin bon, d'après les premières photos d'écran, ça s'annonce guilleret et campagnard, ça va au moins dépayser. Notez que le jeu ne sera pas vendu dans une petite boîte cartonnée, mais distribué par Internet avant la fin de l'année.

au bout





>Genre : Plate-forme
>Éditeur : Cryo
>Développeur : In utero
>Sortie : Juin 2001

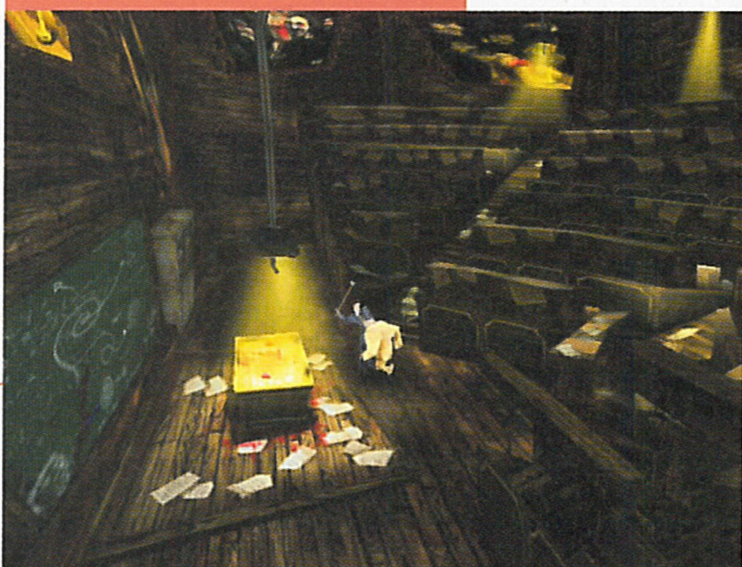
Jekyll & Hyde

Selon In Utero, le développeur du jeu Jekyll et Hyde qui doit sortir chez Cryo, Mr Hyde se serait réfugié d'une manière définitive dans l'inconscient du Dr Jekyll, pour ne plus jamais réapparaître. Comme ça, au moins, il laisse son entourage tranquille. En revanche, pour le docteur Jekyll, ce n'est pas fini. Il faut qu'il bosse, ce brave homme : il a une fille à nourrir, Laurie. Et comme il a été reconnu responsable des dégâts engendrés par Mr Hyde, le seul boulot qu'il ait pu trouver, c'est de soigner des malades mentaux dans un hôpital de l'Empire britannique de la fin du XIXe siècle. Genre, on soigne une migraine à coups de jet d'eau et une gastro à coups de matraque sauce Victoria. Le problème, c'est que les fous vont se révolter et enlever Laurie. Leur but : faire pression sur le Dr Jekyll, afin qu'il trouve un puissant objet, pour The League of the Holly Golden Law, une organisation secrète de Londres.
Ainsi, face à cette requête, le Dr Jekyll n'aura pas d'autre choix que de faire appel au Mr Hyde qui s'était endormi en lui. Le jeu sera axé plate-forme en temps réel. Il nous proposera d'exploiter pleinement la double personnalité de Jekyll/Hyde, en explorant « doublement » les tableaux que l'on devra visiter. Ainsi, si Mr Hyde a une plus grande aptitude physique pour sauter haut ou démonter un con par exemple, il sera plus judicieux de se promener sous les traits du Dr Jekyll pour pouvoir entrer incognito dans une fumerie d'opium ou une maison de passe. L'autre aspect intéressant du jeu réside dans son choix graphique. Ça ressemble à de la peinture animée, faisant évoluer les personnages dans des décors colorés, verticalement étirés au dernier degré. Un tel parti pris graphique ne laissera pas de marbre et risquera autant de soulever la désapprobation des détracteurs, que l'enthousiasme des gros fanas. Maintenant, reste à savoir si c'est Jekyll ou Hyde qui a conçu ce jeu.

Pete Boule



Tous les éléments du jeu semblent inspirés de véritables peintures sur toile.



Une grande partie de l'univers du jeu sera plongée dans le glauque et les ténèbres.





Le jeu aura beau être axé plate-forme, ceci n'exclura pas quelques bastons avec un bon nombre d'ennemis.

Paradise cracked

Prenez du Matrix, du Blade Runner, du Ghost in the Shell, rajoutez un principe de jeu rappelant Jagged Alliance et X-Com, mettez de la 3D bien mignonne par-dessus et hop, vous avez une idée de ce à quoi devrait ressembler Paradise Cracked, un nouveau jeu qui nous vient de Russie, de chez Mist Land plus précisément. On y incarnera un jeune hacker débutant qui, à la suite d'un petit piratage banal, se retrouve poursuivi par une armée de flics enragés. Le but consistera à leur échapper tout en tentant de comprendre pourquoi on les a énervés à ce point. L'aventure se déroulera au milieu d'immenses mégapoles futuristes, dans lesquelles on se baladera pour obtenir des quêtes à résoudre afin d'accéder aux autres niveaux du jeu. Pas grand-chose d'autre à vous raconter sur ce titre ; on va donc attendre sa sortie, prévue avant la mi-2001, pour savoir ce qu'il a réellement dans le ventre.











Happy END

Vous vous souvenez, il y a quelques mois, de cette sombre embrouille entre Electronic Arts, Nintendo et Yahoo ? Pour résumer, les deux premiers avaient porté plainte contre le troisième en l'accusant de favoriser le piratage de jeux vidéo par son site de ventes aux enchères « Yahoo Auctions ». Ça vient tout juste de se régler à l'amiable, puisque la plainte a été retirée. Les trois compères vont désormais bosser main dans la main afin d'empêcher que le célèbre moteur de recherche ne se transforme en une grande foire de la copie pirate. Voilà, tout est bien qui finit bien.



MICROSOFT TRAIN SIMULATOR,

>Genre : Simulation de petit train >Développeur : Kuju Angleterre >Sortie : été 2001



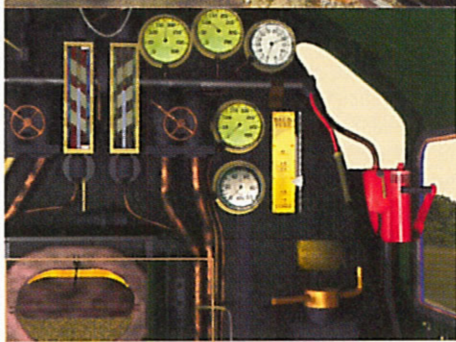


Les wagons de l'Orient Express reconstitués avec moult soucis du détail.



La cabine du TGV américain, l'Acela. Un poste de pilotage ultra-moderne au fonctionnement relativement simple.

Faire une simulation de train est un acte surprenant chez n'importe quel développeur. On peut se demander, au moment où la réalisation du moindre jeu de plate-forme ou d'un énième clone de Doom se vend automatiquement à 15 000 exemplaires, si ce ne serait pas là un acte suicidaire. Cependant, cela fait quelques années que je ne critique plus les décisions marketing de Microsoft et que j'ai arrêté de me dire : « Tiens, ils vont se ramasser avec leur jeu de stratégie », ou « Quelle idée stupide cette souris avec une roulette dessus ! ». À dire vrai, j'étais assez peu convaincu du bien-fondé de ce jeu avant de voir une démonstration surprenante qui m'aurait presque laissé sans voix si je n'avais pas été un grand professionnel et un grand bavard.



Les locomotives à vapeur n'ayant pas de verrière, il fallait se pencher sur le côté pour inspecter la voie ferrée. De loin le type d'engin le plus compliqué à conduire.

Un moteur au goût du jour

Le moteur graphique qui fait tourner Train Sim' est tout simplement parfaitement adapté : contrairement à ce qu'on avait pu croire, il ne s'agit pas d'une repompe de celui de Flight Simulator 2000, mais bel et bien d'un nouvel engin dédié. Les raisons justifiant que les développeurs y claquent un peu de sous tiennent au fait qu'une simulation de train n'a pas besoin d'un noyau gérant des éléments comme l'aérodynamisme ou les couches nuageuses, et surtout pas d'un truc aussi lourd que Flight Sim 2000. Ainsi, le soft développé par Kuju, une équipe externe anglaise,

PREMIÈRE RENCONTRE



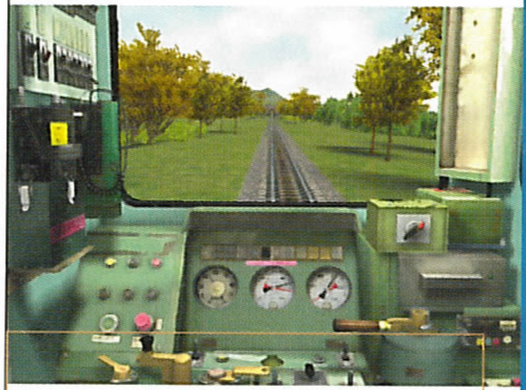


est entièrement dédié à la représentation des paysages au ras du sol et à la gestion de variables comme l'inertie, le phénomène de frottement, et ce genre de données qui ne servent que pour les simulations de véhicules. La récompense immédiate de ce changement est la rapidité : sur un PII 400, le jeu devrait fonctionner plutôt bien et dans certains cas, pouvoir être privé de carte accélératrice, ce qui serait d'ailleurs un peu dommage vu les services rendus par celle-ci. Côté modélisation, pas de lézard : nous sommes ici en présence de véhicules réalisés au morceau de métal près. Reste à savoir ce que l'on trouve autour. La réponse est simple : tout ce que l'on peut voir le long d'une voie ferrée. Des paysages somptueux tout en douceur défilent devant nos mirettes, des villages, gares, villes et bâtiments isolés, des ponts, châteaux d'eau et autres éléments d'accastillage parsèment les terrains. Des effets se distinguent aussi dans le jeu : les fumées des locomotives changent par exemple de teinte suivant le type de combustion et disparaissent lorsqu'on passe sous un pont. La nuit, les gares et les trains sont dotés d'éclairages. Le monde du jeu fonctionne avec un cycle de 24 heures en temps réel et la lumière ambiante varie continuellement. L'univers de MST possède aussi une météorologie variable et des textures correspondantes changeant en fonction des saisons. Les cabines des conducteurs offrent de nombreux types de vues conformes à ce que l'on peut voir lorsqu'on se trouve assis dedans ; dans le cas des locomotives à vapeur, on aura droit à la vision du conducteur lorsqu'il penche la tête hors de la machine. Pour les gens vraiment contemplatifs ou désœuvrés, une véritable visite des wagons, avec des intérieurs réalisés en full 3D, sera proposée. Une caméra extérieure (qui peut être attachée aussi bien au train qu'à n'importe lequel des wagons) permet de rompre la monotonie inhérente au fait de se trouver enfermé dans une cabine, en offrant une vue du convoi sous toutes ses coutures.

Au bonheur du modéliste ferroviaire

L'éditeur de scénarios et de paysages consititue le gros morceau du jeu. Contrairement à Flight Simulator, qui a vu ses capacités à s'ouvrir sur

l'extérieur apparaître au fur et à mesure des versions, les développeurs de Train Sim' ont certainement misé sur la volonté qu'ont les fans de développer des add-on dès les jours suivant la sortie du jeu. Bien plus qu'un fallacieux argument commercial, les résultats de cette volonté se voient immédiatement dans cet éditeur. Tout d'abord, on ne se trouve pas dans une bête vue du dessus en wireframe où l'on jette des voies ferrées à la va-vite, mais sur une représentation d'un terrain 3D identique à celui du jeu.
En superposant un mode fil de fer, on peut étirer et modeler les paysages à l'arête près, pour façonner avec précision nos intentions. Comme dans les simulations les plus récentes, il est possible (et même conseillé) d'importer des fichier DEM contenant des données géographiques des régions à reproduire, histoire de tracer automatiquement les paysages se trouvant dans les environs. Comme ça se trouve sur le Net et que c'est gratos, pourquoi s'en priver ? Comble du bonheur, on place les décors (maisons, gares, voitures) « à la main » sur les



La cabine d'un train classique. La maîtrise parfaite de la conduite de ce genre d'appareil ne devrait pas prendre plus d'une journée.

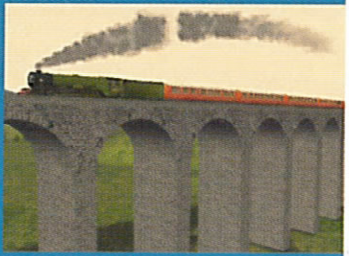
reliefs, en les piochant dans d'énormes bibliothèques d'objets remplies à ras bord. L'amateur ne trouvant pas la gare de Plouranec-Sur-Oise pourra toujours la réaliser avec un freeware capable de générer des objets au format 3D Studio, le format standard sur Train Simulator. Le placement des voies ferrées s'annonce tout aussi aisé, il suffit tout simplement de les tracer au sol ; des outils leur permettent ensuite d'épouser les contours du terrain comme les courbes. Quelques instruments de création très bluffants sont mis à disposition, pour placer par exemple des bois très denses (avec de vrais arbres tout en reliefs). Pour ce faire, on tracera simplement une boîte en fil de fer au-dessus d'un paysage, et le programme se chargera de la remplir automatiquement avec les éléments désirés. Voilà qui va faciliter grandement la création de mon scénario « RER C - Forêt Noire ». Lors de la réalisation d'une voie ferrée, l'ajout d'événements devient possible, aussi bien des passages d'autres trains (dont on définira le cheminement sur le plan général) que des

Les Circuits

Le jeu de base propose au joueur six locomotives anciennes ou modernes et six circuits. Ces derniers sont repartis sur tout le Globe et offrent au joueur des challenges variés, avec des locomotives très différentes à conduire.

LIGNE SETTLE CARLISLE.

Le circuit anglais (en fait écossais) fera remonter le temps au joueur, puisqu'on se trouve ici en 1920, pour parcourir une route de 160 km reliant Settle et Carlisle à travers la morne campagne anglaise (pardon, écossaise). On sera aux commandes d'une locomotive vapeur traditionnelle, la légendaire « Flying Scotman ».



ORIENT EXPRESS

Conçu au XIXe siècle pour effectuer un trajet Paris-Bucarest, l'Orient Express vit même sa ligne atteindre les rives d'Istanbul en 1921. Dans ce train de luxe, où de nombreuses activités étaient offertes, on pouvait passer le temps au restaurant à draguer les riches héritiers ou bien résoudre des affaires criminelles.



ODAKYU ELECTRIC RAILWAY

À bord d'une navette interurbaine très moderne, vous parcourrez la ligne interurbaine de Tokyo qui relie la capitale au parc national et aux stations balnéaires nippones.



LA VOIE DE MARIA PASS

Sur une ligne de chemin de fer traversant le Montana, le long d'un parcours de 270 kilomètres, évoluez sur un circuit traversant les Rocheuses via le col de Marias situé à 1 700 mètres d'altitude, et passant devant les paysages les plus accidentés et impressionnants du jeu.



KYUSHU RAILWAY

Pour le deuxième circuit situé au Japon, on traversera un circuit allant de Hitoyoshi et Yoshimatsu surnommé la « ligne de la montagne ». Ce voyage est très particulier puisque les conducteurs du train s'arrêtent devant les plus beaux paysages et font des haltes à toutes les gares pour permettre aux passagers d'explorer les alentours.



ACELA AMTRAK

Amtrak (l'équivalent yankee de la SNCF, les grèves en moins), lancera bientôt l'Acela Express, qui reliera Boston à New York et New York à Washington. L'Acela est un train à grande vitesse ultra-moderne qui devrait atteindre les performances de notre T.G.V. national.



voitures sur des routes. À certains endroits du tronçon ou dans les gares, on pourra appliquer des sons d'ambiance comme des annonces au micro, des bruits de foule, ou ce genre de choses. La construction d'une longue voie ferrée est grandement facilitée par le soft : en concevant un parcours long d'une centaine de kilomètres, dans n'importe quel autre jeu, vous auriez dû tout faire tenir dans un carré de textures. Ici, on devra juste réaliser les morceaux de paysages situés dans les environs immédiats de la voie, ceci faisant gagner à la fois du temps et de la place. Côté machinerie, les caractéristiques des trains et locomotives sont définies tout bêtement en changeant des valeurs dans un fichier texte pour chacune d'elles, en spécifiant par exemple le poids, le nombre de chevaux, la vélocité maximale, le niveau d'adhésion, le pouvoir de freinage, le type de freins, la vitesse de sablage (pour ralentir encore plus rapidement) le coefficient d'inertie et bien d'autres choses encore.

Un gameplay un peu énigmatique

Reste à savoir ce que l'on peut faire dans Train Sim'. Les développeurs ont prévu une foule d'activités, allant de l'apprentissage de la conduite des trains de tout acabit (plus on remonte dans le temps, plus ça s'annonce compliqué) à des challenges de vitesse avec des horaires à respecter pour les passagers, jusqu'au casse-tête en pleine gare de triage où il faudra s'atteler à des wagons de toute sorte et dans le bon ordre. Surtout, MSTS permettra aux fanas de « petits trains » de se constituer un réseau virtuel sans avoir à investir une partie du grenier ou de la cave. Au niveau des extensions réalisées par les développeurs extérieurs, Microsoft a déjà été contacté par un gros nombre de programmeurs et de fanatiques de trains qui ont exprimé le désir de créer des add-on pour Train Simulator, comme ce fut déjà le cas avec Flight Sim. Si le succès d'un tel logiciel ne fait aucun doute aux États-Unis, où les fanas de simulation sont légions, il reste à savoir s'il trouvera son public dans l'Hexagone. Au pire, il y aura déjà moi.

Bob Arctor

Microsoft Train Simulator fera la part belle aux conditions météorologiques, ainsi qu'à la représentation des différentes saisons.



I N T E R V I E W

Mike Geertsen,

Producteur de Microsoft Train Simulator



Joystick : Es-tu un amateur de trains ?

Mike Geersten : Je ne suis pas moi-même un fanatique de trains, mais j'ai toujours trouvé ce monde fascinant. Nous avons fait de grosses recherches sur le design du jeu pour qu'il attire non seulement le fanatique ferroviaire mais aussi le grand public qui, comme moi, trouve les trains intéressants mais n'y connaît pas grand-chose. Depuis deux ans, j'ai appris des tas de choses sur le sujet. Plus j'en ai appris, plus j'ai réalisé que c'était un milieu extrêmement riche.

À propos de l'éditeur de voies ferrées : si un fan veut réaliser le parcours allant de Paris à Marseille - grosso modo 1 000 kilomètres de voies - pourra-t-il être fait d'un seul tenant, ou bien sera-t-il coupé en petits bouts ?

C'est tout à fait possible de le faire en une seule fois, mais vous devez prendre en compte les besoins de ceux qui le parcourront par la suite : la limite d'un tel chemin dépend de la puissance de l'ordinateur des joueurs. Une route aussi longue avec un scénario très dense et de très haute qualité pèsera quelques centaines de mégas sur le disque dur. Par conséquent, le designer devra faire très attention à la façon dont il construira la route, pour qu'elle marche sur toutes les configurations. En effet, dans ce cas, faire plusieurs tronçons a un sens.

Jusqu'à quelle distance porte le regard, dans Train Simulator ?

En général, on peut voir à six kilomètres de distance. Cela dépend de la façon dont vous aurez configuré les options de jeu pour votre PC. Dans la plupart des cas, un placement judicieux des éléments de la scène pourra faire en sorte que cette distance apparaisse comme bien plus longue (cela peut paraître très court comparé aux 160 kilomètres de Flight Simulator, mais au sol, au niveau de la mer, on voit rarement à plus de 10 kilomètres, ndr).

Le graphisme du jeu est impressionnant, mais je n'ai vu ni voyageurs, ni êtres humains représentés dans les wagons et les gares, qui sont assez vides. Vous pensez remédier à cela ?

On a soigneusement considéré ce fait et on a dû faire des compromis. Pour peupler ce monde avec des personnages 3D de très haute qualité, il aurait fallu surcharger le moteur graphique, ce qui aurait signifié une plus grosse demande du côté de la configuration minimale ou pire, une diminution de la qualité des graphismes dans d'autres domaines, par exemple pour les trains. Nous n'avons rien voulu faire de ce genre. Une alternative aurait été de designer des personnages en 2D, mais cela aurait par trop juré avec les graphismes environnants, de haute qualité.

Est-ce que les lignes électriques au-dessus des voies fonctionnent réellement ? Si je prends un train fonctionnant à l'électricité et que je le jette sur un réseau écossais vieux de 80 ans, sera-t-il toujours à même de fonctionner ?

Non, comme dans la vraie vie, on ne pourra utiliser les trains électriques que là où se trouve le courant.

Que peux-tu me dire du système de navigation ? Quel moyen aura le conducteur pour savoir où il se trouve exactement entre deux stations ?

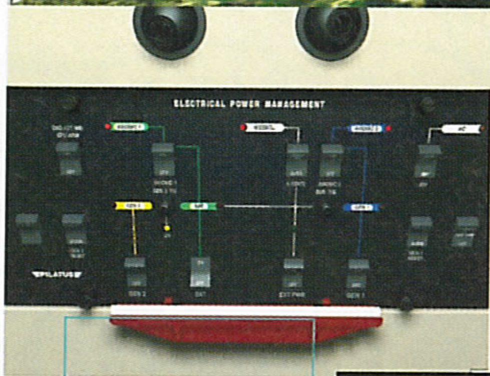
Le jeu inclut un grand nombre d'aides de conduite, que le joueur peut choisir d'utiliser ou non et d'afficher à l'écran. L'une de ces aides est un « moniteur de route » montrant la position du joueur, les limitations de vitesse à venir, la courbure de la voie devant lui, et bien d'autres choses encore. Il pourra ainsi voir le nom des gares qui arrivent.


LE SOUFFLE D'UNE ATTAQUE NUCLÉAIRE TUERAIT
20% DE LA POPULATION EN UN ÉCLAIR. QUE FERIEZ-VOUS?
HYGIENE
GYMNASTIQ
PRECAUTIO
SURVIE
IL EST VAIN DE COMBATTRE UNE
EXPLOSION NUCLEAIRE DE FRONT...
Soyez préparé
Soyez tactique



Le Pilatus PC-12, un avion superbe, technologiquement tres avancé.

La nouvelle version de Fly !, intelligemment baptisée Fly ! 2, fait la part belle aux nouveaux appareils et aux nouvelles caractéristiques. La plupart des changements et des nouveaux avions et caractéristiques ont vu le jour suite à un sondage auprès des fans.
Dans le petit monde de la simulation de vol civil, deux gros morceaux se partagent les cieux. Le premier est le mastodonte Flight Simulator de Microsoft, un programme lourd mais disposant de quelques dizaines de milliers de freewares, utilitaires, paysages et avions, et dont la bibliothèque grossit - ce n'est pas une image - de jour en jour. L'autre, c'est Fly ! de Terminal Reality. Ce soft un peu extraterrestre a ravi pas mal de clients à Microsoft grâce à son hyperréalisme et ses scénarios élaborés à partir de vues satellite.
Les autres avantages de Fly ! sont innombrables pour le puriste : trafic aérien géré et visible, météorologie en temps réel, communications radio prises en charge de A à Z. En bref, tout ce qui pouvait manquer à Flight Simulator

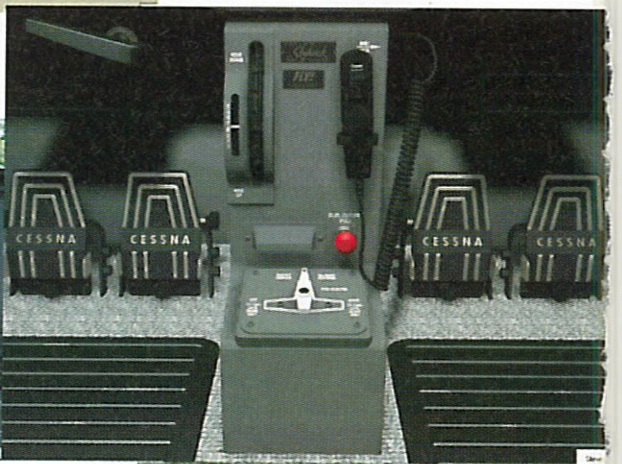


De multiples panneaux sont accessibles dans le cockpit.

>Genre : Simulation de vol civil
>Éditeur : Gathering of Developpers
>Développeur : Terminal Reality >Sortie : 2001

FLY ! 2





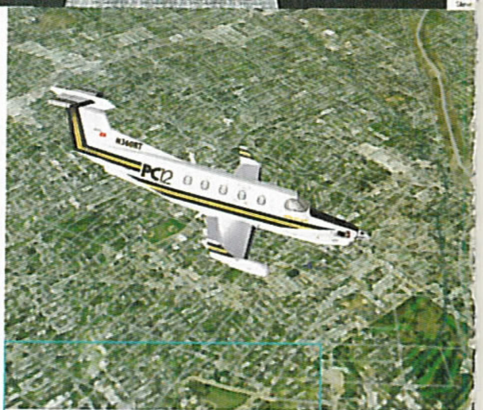
en version commerciale. Mais le plus gros morceau est sans nul doute une flotte d'appareils non seulement précis dans leurs cockpits (ce que FS se contente généralement de faire) mais aussi dans leurs sous-systèmes et leur avionique. L'avantage de ce réalisme est indéniable en vol : l'appareil doit être réglé comme un vrai au niveau des régimes moteurs, le moindre switch poussé un peu au hasard induit un effet. En bref, le fin du fin au niveau réalisation et réalisme.

La flotte s'agrandit

Le nouveau venu côté avion est le Pilatus PC-12, un appareil extraordinaire doté d'un moteur turbopropulsé et possédant un cockpit à peine moins compliqué que celui d'un avion de ligne. Pour ceux qui aiment la difficulté, le Bell 407 (l'hélicoptère standard dans la vraie vie) viendra compléter une liste déjà prestigieuse. Au vu du réalisme extrême du jeu, on peut espérer mettre quelques dizaines d'heures d'entraînement pour le maîtriser vraiment bien.
L'apprentissage du pilotage pour le nouveau venu se fera en douceur grâce à de nombreux tutoriaux, certains spécialisés dans la prise de commande de chacun des appareils. Côté appareils encore, Fly ! 2 sera capable de gérer les vols supersoniques, ainsi que les hydravions.

Des paysages génériques de grande qualité

Au sol, tout change radicalement. Enfin non : tout reste aussi beau mais devient d'une bien meilleure qualité. On y trouve des terrains encore plus fins, et surtout, surtout une distance de vue multipliée par cinq par rapport à l'ancien jeu, ce qui donne à peu près 60 miles. Côté finesse du terrain et réalisme du paysage, que du beau : les banques de données de points d'élévation ont encore gagné en finesse, jusqu'à atteindre une résolution de sept mètres par pixel. Les terrains ont d'ailleurs été placés avec un système de longitude/latitude très fidèle, fonctionnant correctement et ce, même à faible distance des deux pôles, ce qui était l'une des petites faiblesses de Flight Sim. Le scénario générique (pas vraiment réussi) risque de surpasser en qualité celui de FS2000. Le soft, se sert du soft Terrascene II, qui permettait de

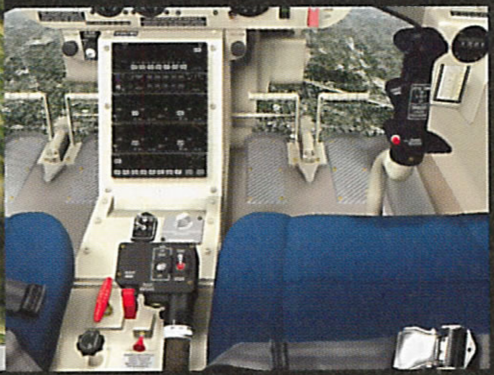


Le terrain générique qui recouvre l'ensemble du Globe possède cette qualité.





Les reliefs du monde gagnent encore en précision dans cette nouvelle mouture.



créer des paysages ultra-réalistes ne pesant pas aussi lourds que les régions réalisées à l'aide de photos satellite. Celui-ci utilisera plus de cent types différents de terrain, ainsi que des côtes en haute résolution pour le monde entier. Quelques nouveaux effets seront aussi au rendez-vous : des réflexions dans une eau qui sera d'ailleurs animée, de nouvelles couches nuageuses, de nouveaux types de cieux. Les dégâts éventuels faits aux appareils seront aussi visibles de l'extérieur, ce qui montre que quelque part, les avionneurs sont beaucoup moins crétins que les constructeurs de caisses interdisant que leurs brouettes soient montrées abîmées dans les jeux vidéo. L'ambiance sonore s'améliore encore, puisqu'à l'instar de B-17 de Microprose, on pourra entendre le ronronnement de chacun des moteurs. Les scénarios photo-réalistes, eux aussi, profitent de jolies nouveautés. Ainsi, Fly ! 2 va gérer les technologies de compression qui autorisent les utilisateurs à réduire énormément la taille de leurs maps et de leurs textures. Pour ceux qui s'ennuient pendant un vol de dix heures sans interruption (si si, il y a des gens comme ça), le soft introduit une gestion minutieuse des pannes et des avaries. Cette possibilité combinée avec la qualité de réalisation des avions fera passer le soft au niveau des meilleurs add-on du genre pour Flight Simulator, tels que le récent 767-Pilot In Command. Du côté des scènes hyper-détaillées on trouvera les villes de New York, Los Angeles, San Francisco, Denver, Washington, Londres, Paris, Calgary, Vancouver, Hong-Kong, et quelques autres endroits réalisés à la sauce photo-réaliste. Cela vient combler en partie l'américanisme extrême du premier jeu où, sorti des États-Unis, on ne survolait que du pas bien beau.

L'éclate à plusieurs

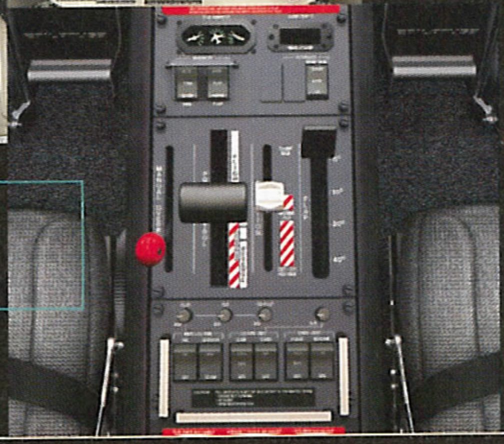
L'autre grosse innovation du jeu sera son mode multijoueur. Plutôt que de demander au pilote virtuel de se connecter au pif sur un serveur pour voler avec des gens au pif, il pourra, en se connectant sur un hôte officiel, se retrouver avec les utilisateurs habitant dans son coin. Mieux encore, tout le monde se retrouvera dans un immense scénario en réseau couvrant le globe, où l'on pourra vivre des aventures concoctées par d'autres et faire face à de nombreux types d'urgences, ainsi que crasher gaiement entre potes. En mode solo, de nombreux challenges, scénarios et aventures (à l'image de ceux de FS) font leur apparition. Un langage scripté spécialement créé pour les réaliser sera livré avec le jeu. Techniquement parlant, le jeu sera capable de prendre en compte la présence des dernières cartes à la mode et des fonctionnalités de DirectX8, comme le Transform and Lightning ou les Vertex Shaders. Avec un processeur correct couplé à une NV20, les développeurs espèrent arriver à faire cracher à Fly ! 2 un million de polygones/seconde. Le jeu devrait tourner avec les mêmes spécifications minimum que pour le premier jeu, mais demander bien plus de RAM. Même si on parle de 64 Mo, le fan devra prévoir un équipement tournant autour des 128.

Bob Arctor





L'hélicoptère devrait apparaître comme un énorme challenge pour nombre de pilotes virtuels.



Les tableaux de bord sont à l'image du jeu : précis et superbes.

TUNING Touch

Nouveau sport extrême importé d'Australie, le tuning PC compte déjà un sérieux nombre d'adeptes en Europe. De nombreux magasins sur le Net proposent à leurs clients tout l'attirail, outillage et accessoires, pour transformer leur anonyme boîtier en une monstruosité bien tape-à-l'œil customisée jusqu'au dernier boulon. Petit guide, en cinq étapes progressives, de tout ce qu'il faut faire sur un PC pour hurler à la face du monde son refus du conformisme.

Level 1
La peinture

On commence avec le tuning le plus basique : la peinture à la bombe sur la tour beige toute triste. Dans ce domaine, il n'y a pas vraiment de règles, on pourra tout à fait se satisfaire d'un barbouillage orange et vert pomme tacheté de fuchsia dégoulinant. Le seul impératif, c'est que la machine soit reconnaissable à une distance de 400 mètres.
Il existe bien sûr quelques grands classiques dans le domaine de la peinture sur PC. Le noir laqué est par exemple très en vogue. Il permet de donner un nom original à sa machine, comme « Black Eagle » ou « Darkness System ». Plus agressif, les flammes dessinées maladroitement sur le côté du boîtier. Dans le



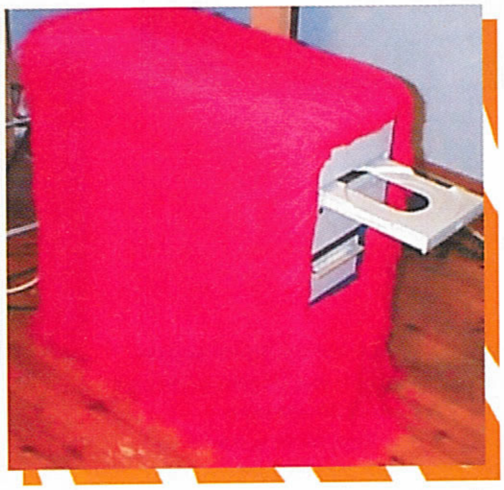


Un PC avec des flammes autour, c'est pour montrer qu'il y a des watts sous le capot, qu'il y a de la gouache, du mégahertz, du giga-flop. Évitez absolument cette peinture si vous avez un Pentium 90, vous seriez ridicule. Remarquez, même sur une bécane à 1,5 GHz, vous serez aussi ridicule.



Voilà, il fallait oser. L'énorme rond noir en bas de la façade n'est pas un ventilateur, c'est pire : c'est un filtre à air de voiture. Comme ça, la carte graphique, elle n'abîme pas ses petits poumons en respirant de l'air pollué...

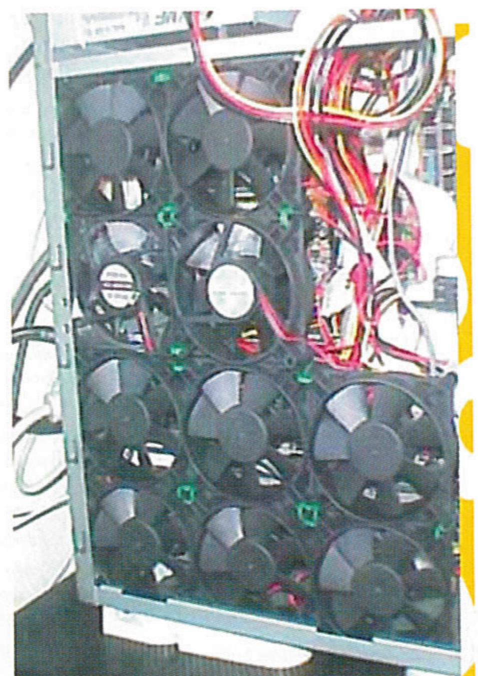
langage codé des tuners, ce motif signifie « Attention, j'ai overlocké mon PII 300 comme un dingue ». Pour personnaliser encore plus l'apparence extérieure, on peut inscrire au pochoir une petite inscription. Les plus courantes sont « Tuning Touch », dérivé du monde automobile, l'inévitable petit pingouin Linux qui exprime un refus des valeurs capitalistes, ou encore un « AMD Rewlz » indiquant un choix politique courageux en matière de processeur.



Document rare : voici une photo du PC poilu dans son milieu naturel. La couleur rose, c'est parce qu'il a bouffé plein de trucs chimiques. Regardez, il tire la langue, il a encore faim !

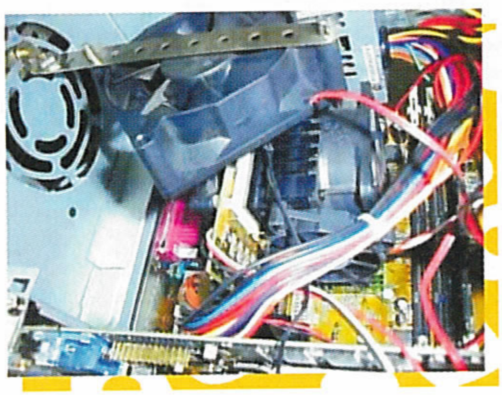
Level 2
Les ventilos

Maintenant, le but du jeu va être de placer le maximum de ventilateurs. D'une part, pour que la température interne se rapproche du zéro absolu ; d'autre part, parce que c'est tellement joli, un ventilateur, surtout ceux avec des grilles chromées. C'est un peu comme mettre le maximum de phares sur sa Peugeot racer. Vous devez en coller partout : au-dessus, en dessous, sur les côtés, sur le devant, par-derrière, sur le processeur, la carte graphique, les disques durs... Les plus extrémistes en empilent même trois ou quatre sur le CPU, parce que ouaip, ça chauffe beaucoup un Celeron 300 overclocké à 1 200 MHz. Les avantages : vous suscitez jalousie et admiration chez vos amis overclockers, vous n'avez plus besoin de sèche-cheveux (mettez la tête dans la machine pendant 30 secondes et hop, c'est sec), et ça peut garder les canettes au frais. L'inconvénient : vous aurez l'impression d'être à côté d'un moteur diesel de chalutier à pleine puissance. Les tailles des ventilos peuvent varier, mais en général, plus les pales sont grosses, mieux c'est. On installe généralement du 80 ou du 120 mm, mais rien ne vous empêche de démonter le ventilateur du salon et de le scotcher sur un côté pour transformer le PC en hovercraft (certains n'ont pas hésité à le faire). Au-delà de six ventilateurs, pensez d'ailleurs à plomber la base du boîtier, sinon il décolle. Si vous vous sentez l'âme d'un aventurier, vous pouvez tenter d'installer un système de refroidissement Pelletier qui transformera votre PC en véritable freezer. Mieux encore : vous pouvez carrément monter un moteur de frigo sur l'unité centrale (avec le petit réservoir à liquide sur le côté). C'est sûr, vous pourrez overclocker comme un brute, mais vous devrez jouer à Counter-Strike avec des moufles. Pensez aussi à dégivrer de temps en temps.

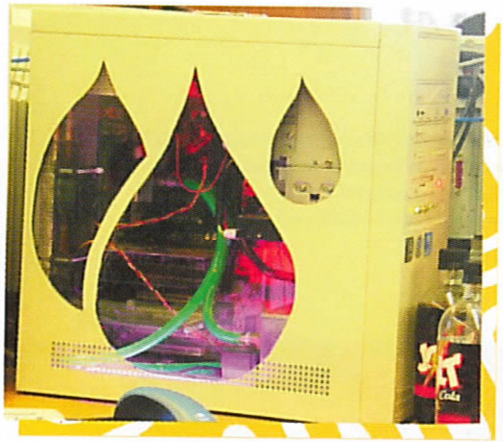


Ouh le champion du monde. Sur cette photo, un impressionnant mur de dix ventilateurs, plus quatre autres répartis dans la machine. L'intérêt ? On cherche encore.

Encore un monomaniaque du froid ventilé. Autour de ce processeur, ce ne sont pas moins de quatre ventilos qui tournent, un de chaque côté, grâce à un astucieux système de fixations. Effrayant.







Ça, c'est monstrueux, prenez-en de la graine. Une baie vitrée carrée, ça fait déjà bien pitié, mais là, c'est à se flinguer. C'est archi-mal découpé, pas régulier du tout, avec un sens artistique qu'on peut charitablement qualifier de merdeux. C'est quoi d'ailleurs, cette forme ? On dirait des larmes. C'est vrai que quand on voit ça, on a envie de pleurer.

POUR EN SAVOIR PLUS : LE TUNING PC SUR INTERNET

Ce sont les Australiens qui règnent en maîtres sur la discipline très exigeante du tuning PC. Chez eux, on appelle ça le Case Modding. Les sites web les mieux documentés sur le sujet sont donc généralement réservés aux anglophones :

Case Mods Australia : http://www.case-mods.net

Tweaktown : http://www.tweaktown.com

Cool Case Madness : http://www.fast-mhz.com/casemods/index.shtml

Virtual Hideout : http://www.virtualhideout.net

Overclockers Australia : http://www.overclockers.com.au

Chicks Hardware : http://www.chick-shardware.com/html/mods/mods.html

Pour la France, l'URL de référence est sans conteste celle de JackyPC (jac-kypc.free.fr) qui propose, outre la traditionnelle galerie des monstres, des news quotidiennes sur le monde fabuleux du tuning PC, ainsi que de nombreux articles techniques détaillés. À visiter absolument.

Level 3
La baie vitrée avec le néon

Là, on ne plaisante plus, on rentre vraiment de plain-pied dans le tuning extrême. Tous les gens moches le disent, l'important, c'est la beauté intérieure. Bah pour le PC, c'est pareil. Alors sortez la scie sauteuse et taillez donc un beau trou sur le côté pour que tout le monde puisse admirer les entrailles de votre bête customisée. N'oubliez pas de limer plus net les contours et de rajouter une bandelette de plastique. On pose ensuite une plaque de plexiglas bien cheap. Le problème, c'est que c'est souvent assez sombre ; il faut alors rajouter l'accessoire qui fait actuellement fureur dans le monde du tuning PC : le néon. Choisissez-le dans une couleur ridicule - le rose est parfait. Mais ne vous sentez pas obligé de vous limiter au néon, non, on peut aller plus loin : boule à facettes pour une ambiance disco, peluche, Big Jim, tête humaine, rien ne doit vous arrêter pour épater vos amis. Attention quand même avec les peluches, elles ont tendance à prendre feu si on les colle trop près du processeur.



Voilà, c'est un PC avec un néon dedans. Comme vous le voyez, c'est plutôt pratique lorsque vous ne retrouvez plus votre unité centrale dans le noir.



Y a-t-il plus classe qu'un néon dans un boîtier PC ? Oui : deux néons dans un boîtier PC. Notez le soin apporté à la peinture de la façade, avec la rangée de loupiottes bleues et les interrupteurs de contrôle pour les cinq ventilos. Ce PC discret s'intègre parfaitement dans un petit intérieur bourgeois.



Waaa, voilà une très belle façade. Le rouge et le gris, ce sont deux couleurs qui se marient bien en plus. Cette machine doit sûrement s'appeler « Red Dragon » ou un truc dans ce genre. Oui, la chose au-dessus du lecteur de disquette, c'est un equalizer, j'en ai bien peur.

Level 4
Les finitions

Bon, vous avez un PC noir et rouge vif, 8 ventilos qui tournent et une jolie baie vitrée toute éclairée, déjà, ce n'est pas mal. Maintenant, on aborde les finitions, les petits détails qui font toute la différence. Prenons les câbles IDE des disques durs, par exemple. Vous avez remarqué comme c'est laid ? Tout plat, tout gris, beuurk. Heureusement, des bricoleurs ont trouvé le moyen de les transformer en câbles ronds, beaucoup plus élégants, qu'on peut ensuite gainer avec du plastique pour leur donner un look science-fiction ou tuyau d'aspirateur. Croyez-moi, c'est vraiment ultime. Autre point à ne pas négliger : la façade du boîtier. La règle est simple : il faut que ça ressemble à un tableau de bord d'Airbus A320. La mode actuelle consiste à installer des panneaux de contrôle de température sur les emplacements 5 1/4 libres, avec des diodes pour faire sérieux, et des switchs pour actionner les différents ventilateurs. Vous pouvez en acheter sur Internet, mais les purs et durs préféreront bien sûr les



Non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'un allume-cigares couplé à deux ports USB sur une baie 5 1/4. Au secours.



Voilà un PC total-look à vomir. On aimerait en voir plus souvent lors des LAN Party. Peinture noire perlée d'argent, bande verte hideuse, baie vitrée avec néon rose : pas de doute, c'est une œuvre d'art. Notez la batterie d'appareils au-dessus qui doit sûrement servir à gérer les quinze ventilateurs internes.

fabriquer eux-mêmes. Les plus audacieux ont même monté en façade des allume-cigares, des autoradios MP3 ou des diodes rouges qui vont de gauche à droite, comme dans « K2000 ».

Level 5
L'au-delà

Le Level 5, c'est le hors-concours, le no-limit, le conseil des Jedi, le grand portninwak final. Ici, tout est permis : PC en bois, en Lego, en bâtons d'esquimaux, installé dans un baril de lessive, une valise, un fût de bière, un carton de pizza, une boîte à chaussures, un cageot de patates, il n'y a plus d'interdits, plus de raison, c'est pour la beauté du geste, le genre de chose qu'on fait avant d'aller se jeter du haut d'un pont après avoir traversé la Manche dans une baignoire à moteur. Ce sont des réalisations de tuners expérimentés qui sont allés au bout de leur passion, qui ont définitivement abandonné toute notion du ridicule. En général, ces machines flambent, explosent ou grillent en quelques semaines, mais quelle importance, ce sont des œuvres d'art éphémères qui laisseront une trace inoubliable dans la courte histoire du tuning informatique, ainsi que sur le mur. Construire un PC en Level 5, c'est la voix royale vers la célébrité, avec des émissions comme « Strip-Tease », « Tous égaux » ou un « C'est mon choix » spécial cyberculture. Là, pas de doute, vous serez la vedette.

Ackboo



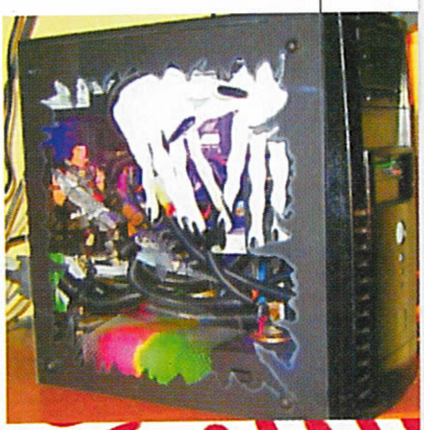
Attention chef-d'œuvre. Ce PC repose sur une structure tubulaire, oui monsieur, tubulaire, avec grille en acier, et surtout un magnifique ventilateur chromé qui doit bien faire 40 centimètres de diamètre. Grâce à ses roulettes, l'unité centrale peut atteindre les 20 km/h lorsque le ventilo est à pleine puissance. Chapeaux bas.

Sobre et chaleureux, voici le PC en bois (pin et cerisier). Il fait aussi office d'horloge, et on y trouve des compartiments bien pratiques pour ranger des CD ou des petites bûches pour alimenter une cheminée.



Joystick ne pourra en aucun cas être tenu responsable des accidents qui pourraient survenir après la lecture de ce guide. Que vous soyez atrocement mutilé par une scie sauteuse, décapité par un ventilateur mal fixé, électrocuté par un néon défectueux, que vous périssiez carbonisé dans l'incendie de votre unité centrale, ou que vos amis vous quittent pour avoir fait preuve d'autant de mauvais goût, ça sera de votre faute et pas de la nôtre, parce que nous, on sera perché dans la maison de Goldorak selon l'article 324-c bis alinéa 3 paragraphe 8 verset 16 du code du tuning PC.

Quelle bonne idée ! Si vous ne savez plus où foutre tous les bibelots que vous avez gagnés à la dernière Foire du Trône, jetez-les dans votre PC. Vous noterez les câbles IDE arrondis gainés de noir, pour donner encore plus de style à cette poubelle.



NASCAR RACING 4

GENRE
Course de Nascar

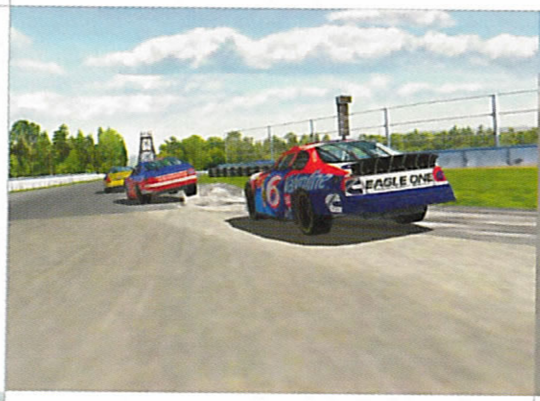
ÉDITEUR
Papyrus Racing Games

DÉVELOPPEUR
Sierra

SORTIE PRÉVUE
Mai 2001

Bon, on ne va pas se mentir, on se connaît depuis suffisamment longtemps. Vous savez que chez nous, à Joystick, les courses de Nascar, on ne fantasme pas vraiment dessus. Ouaip, regarder des poissons rouges tourner dans leur bocal pendant des heures en attendant qu'un pèlerin se mange le muret, franchement, c'est plutôt glauque. Et qu'on ne vienne pas me parler des dépassements, hein, au bout de cinq minutes, on ne sait déjà plus qui est devant ou derrière qui. Sans parler de la pace car, qui peut bloquer la course pendant un temps fou, réduisant à néant tous les écarts. De fait, pour les simus de Nascar, et bah c'est un peu pareil : bibi y s'emmerde grave. Mais bon, Nascar 4, c'est Papyrus, et Papyrus, c'est Grand Prix Legends. Et surtout son moteur réseau, d'une qualité inégalée à ce jour. Du coup, vu sous cet angle, Nascar Racing 4 devrait plaire à tous les amoureux des courses online (quarante-trois joueurs pourront se connecter simultanément). Sinon, dans un objectif de pratique en solo, sachez que le soft vous propose de vivre la palpitante saison 2001, avec tout plein d'ovales dedans, où vous pourrez tourner des heures en rond comme des co... nan je l'ai pas dit ! Au total, cela représente quand même vingt et une pistes différentes ! (hin hin... différentes, la bonne blague...). À première vue, techniquement, ce n'est vraiment pas époustouflant, mais on en reparlera pour le test. Je sais, je sais, ce n'est pas bien d'avoir des a priori négatifs comme ça, mais que les choses soient claires : Nascar ou pas, si le jeu tient la route en proposant une simulation fidèle à sa licence, le fait qu'il traite du sport mécanique le plus lourdingue du monde ne jouera pas. Après tout, les goûts et les couleurs, hein, on sait ce que c'est. Par contre, si le jeu ne tient pas ses promesses... tss... tss... ça risque d'être chaud.

Fishbone

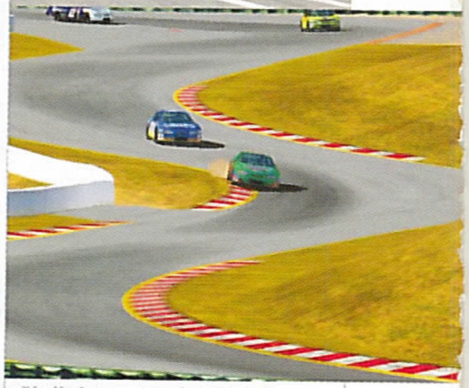




Ouh la la, incroyable, une action se prépare... Mazette, et moi qui médisais sur l'aspect palpitant des courses de Nascar. Je ne suis vraiment qu'une langue de pute.







Ok, j'admets, tous les circuits de Nascar ne sont pas ovales. Mais bon, c'est rare quand même.

Une belle brochette de caisses prêtes à faire le spectacle au premier mangeage de mur venu.






trop
fort!
WingMan Force 3D
WingMan RumblePad™
WingMan Formula™ Force GP
Vous voulez gagner? Un jeu d'enfant avec WingMan® Force 3D : il transforme votre main en un outil d'une précision et d'une puissance redoutables. Et vous donne un avantage décisif ; vous ne pouvez que l'emporter. Logitech®, et la fiction devient réalité! www.logitech.com
WingMan®
Logitech®

ORIGINAL WAR

Houuu, encore un scénario avec des Ricains qui cognent sur des Russkofs... Dix ans après la fin de la guerre froide, il serait peut-être temps de passer à autre chose. M'enfin bon, cette fois-ci, ils ont fait un petit effort. D'habitude, le scénario tourne toujours autour du vilain dictateur russe qui s'installe à Moscou et sème des têtes nucléaires à tout vent. Là, c'est un peu plus original : lors d'une fouille, des scientifiques découvrent un nouveau métal qui permet de créer de l'énergie par fusion froide, et donc de résoudre les problèmes énergétiques de la planète. Manque de bol, tous les gisements se trouvent en Sibérie, et les États-Unis sont un peu dég'. Mais comme le hasard fait bien les choses, ils découvrent au même moment l'EON, une machine à voyager dans le passé. Deux millions d'années dans le passé, plus exactement. Ils s'en servent donc pour envoyer une bande de soldats en pleine préhistoire, afin de déplacer les gisements de sibérite, le fameux métal-miracle, de quelques centaines de kilomètres vers l'Est. Oui, voilà, en Alaska, pour que les mineurs ricains puissent le récupérer tranquillou au XXI[e] siècle. Malin comme plan, hein ? Manque de bol, les Russes sentent le coup et font la même chose. Et les Arabes aussi. Du coup, ce sont trois camps qui se retrouvent deux millions d'années dans le passé, avec leurs armes de haute technologie au milieu des hommes des cavernes (vous noterez au passage que c'est juste du vol, là, qu'ils font les Ricains. Je les soupçonne d'être tellement persuadés de se trouver dans leur bon droit et de faire ça pour le bien de la planète, que ça ne leur a même pas traversé l'esprit, ndrc).

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Virgin Interactive

DÉVELOPPEUR
Altar Interactive

SORTIE PRÉVUE
Avril 2001





Ce n'est pas au niveau de la réalisation que Original War va casser des briques. D'après ce que nous avons vu, la 2D semble assez terne et sans grande originalité.





On pourra contrôler jusqu'à douze soldats simultanément.

UN PEU DE TOUT

Original War sera un jeu de stratégie temps réel qu'on nous promet bourré d'innovations. On devrait bien sûr trouver les inévitables occupations du genre : gérer des ressources, construire des bâtiments et des véhicules comme les tanks ou les buggys, prendre d'assaut des bases ennemies... ça, on connaît déjà. Là où ça devient intéressant, c'est que chaque personnage sera unique, avec nom et prénom, et qu'il disposera d'une série de caractéristiques qu'on pourra augmenter entre chaque mission. Parmi les autres innovations, la possibilité d'entraîner les hommes des cavernes pour qu'ils viennent grossir les troupes, ou de se servir des animaux locaux comme véhicules de guerre. Original War ne devrait certes pas révolutionner le genre, mais il pourrait se révéler amusant grâce aux nombreuses bonnes idées que les développeurs y ont posées.

ackboo







LES TROIS ROYAUMES
傲世
le DESTIN du DRAGON
三国
"Le jeu de Stratégie en temps réel le plus abouti" 88%
PC Team.
"Un des meilleurs jeux de stratégie temps réel. Du sang neuf !" 15/20
Gen 4.
" Que du bon, il fallait oser." 86%
PC Jeux.
" Difficile de faire mieux, une future référence ! "
Hardcore-gamers.com.
TÉLECHARGEZ LA DÉMO MULTIJOUEUR SUR WWW.FATEOFTHEDRAGON.COM
OVERMAX STUDIO
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
PC CD-ROM
Jouable en réseau sur ZONE JEUX .com là où tout se joue !
EIDOS INTERACTIVE
Les Trois Royaumes : Le destin du dragon est une marque déposée par EidosInteractive Limited.

SUMMONER

>Genre : Action/Rôle >Éditeur : THQ
>Développeur : Volition >Sortie : Mai 2001

Je suis un rôliste. Bon, je me soigne en essayant de m'intéresser à plein d'autres trucs, euh, intéressants, mais force est de constater que dès qu'on me propose une partie, j'ai toutes les peines du monde à refuser. D'où mon intérêt pour ce jeu. Summoner se présente donc comme un jeu de rôle, dans lequel on incarne Joseph qui, justement, est Summoner. Le job de ce type de mages consiste à invoquer des créatures fantastiques. Non content de se dérouler en Medevan, le jeu proposera aussi la visite d'un deuxième continent appelé Orenia. Si la culture dominante des premières terres traversées est proche de l'univers médiéval-fantastique, celle du deuxième s'annonce nettement plus orientale (façon samouraï, pas façon pizza-merguez). Histoire de s'ennuyer moins souvent, on devra à la fois réaliser une quête principale et rechercher les quatre anneaux de tous les Summoner de ce monde avant que des gredins très vils ne s'en emparent. De plus, près d'une cinquantaine de missions secondaires sont prévues (ça va de « descendez-moi ce chat » à « demandez à ce dragon de partir »), le tout en faisant connaissance avec une soixantaine d'ennemis différents. Et puis, pour se sentir moins seul, l'aventure se fera en compagnie de trois autres aventuriers : Flece, la voleuse, Rosalind, mage, et Jekhar, guerrier. Tous les personnages sont jouables, et chacun d'eux possède un background qui devrait encore plus enrichir l'histoire. Enfin, pour améliorer les performances destructrices de l'ensemble, on pourra invoquer une créature fantastique qui viendra se joindre au groupe d'aventuriers. L'aspect JdR de Summoner ne devrait pas dépayser les joueurs sur consoles : vue 3e personne, environnement 3D temps réel, et zones de sauvegardes.
Et aussi boss et animations pyrotechniques japonisantes à chaque lancement de sort.
Reste à savoir si ce choix de narration rôlistique tiendra la route sur PC. Au programme également, une option réseau, avec quatre joueurs par session, lesdites sessions nous offrant des scénarios indépendants de l'intrigue principale. Et puisque le jeu réseau, pour le moment, c'est quand même un peu le propre du jeu vidéo PC, on attend la version test. Bon, les versions que nous avons reçues ne tournent, pour le moment, qu'en 640 x 480, mais d'après Volition, le jeu pourra grimper jusqu'à des résolutions de l'ordre du 1024… Pourvu qu'ils n'oublient pas le tableau des options graphiques !

Pete Boule

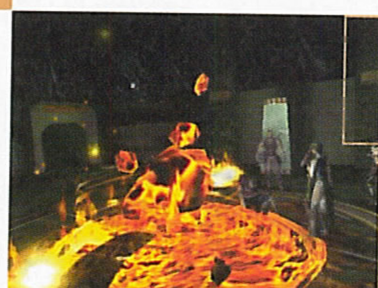




On nous garantit une flopée d'effets visuels chaque fois qu'un sort est lancé.







La majeure partie des invocations seront faites à partir d'élémentaires, eau, feu, terre, air, dont chacun des anneaux, que l'on doit rechercher dans le jeu, est le « maître ».

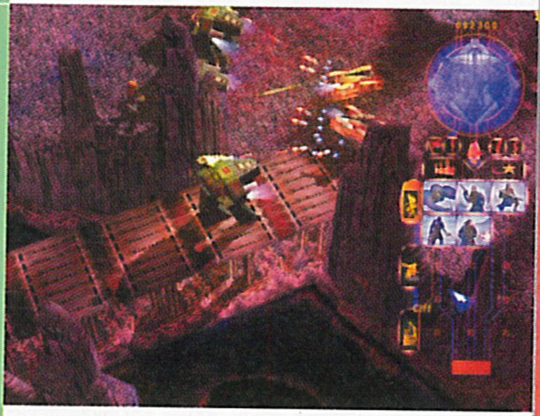


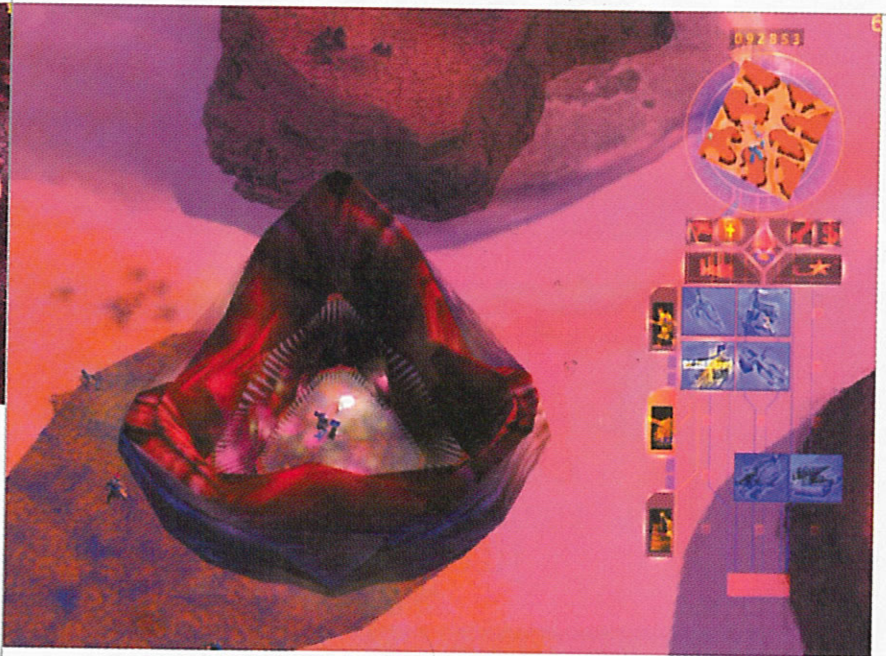
La gestion des combats est très semblable à ce qu'on trouve dans les jeux de rôle sur consoles.





Difintel - Micro
JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D
PC
Achète ! Vends ! Echange !
et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.
Viens découvrir les nouveaux jeux PC
Fallout Tactics
BE PREPARED. GET TACTICAL
F1 Racing
The Settlers IV
Evil Islands
BLACK & WHITE
ACCESSOIRE
+ de 30 % d'images en plus
ecran 5"
GRAND écran petite console
POKEMON
NOUVEAU
Pokémon Attrapez-les tous!
GAME BOY COLOR
Version Argent
Version Or
version or et version argent
DREAMCAST
Dreamcast
Skies of Arcadia
StarLancer
DVD
Venez découvrir les dernières nouveautés
MISSION TO MARS
LES RIVIERES POURPRES
HOLLOW MAN
Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.
N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !
FRANCE
01 Bourg en Bresse 04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire 04 50 40 43 43
01 Hauteville 04 74 40 04 28
02 Chauny 03 23 38 00 10
02 Laon 03 23 79 08 84
02 Soissons 03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts 03 23 76 21 72
06 Menton 04 93 28 26 55
07 Annonay 04 75 67 70 76
08 Charleville 03 24 57 98 93
09 Pamier 05 34 01 02 14
11 Carcassonne 04 68 25 75 84
11 Narbonne 04 68 42 37 58
12 Rodez 05 65 67 06 15
13 Arles 06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer 04 42 05 02 07
13 Salons-de-Provence 04 90 56 62 30
14 Bayeux 02 31 51 00 99
14 Honfleur 02 31 89 75 00
14 Lisieux 02 31 63 07 77
15 Aurillac 04 71 43 56 56
17 Royan 05 46 22 15 04
17 Saintes 05 46 93 51 75
19 Brive 05 55 24 47 87
24 Bergerac 05 53 73 30 28
24 Périgueux 05 53 53 55 54
25 Montbéliard 03 81 94 17 09
26 Romans 04 75 72 78 34
26 Valence 04 75 78 09 68
27 Le Neubourg 02 32 07 00 35
27 Louviers 02 32 40 78 67
28 Dreux 02 37 50 02 12
29 Quimper 02 98 53 52 40
30 Ales 04 66 52 44 66
31 Fenouillet 05 61 70 81 05
31 Muret 05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne 05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens 05 62 00 31 10
31 Toulouse 05 61 21 22 02
32 Auch 05 62 61 28 20
33 Arcachon 05 56 83 58 23
33 Bordeaux 05 56 79 05 52
33 Langon 05 56 63 00 33
33 Libourne 05 57 25 98 85
34 Agde 04 67 21 32 71
34 Béziers 04 67 49 01 65
34 Sete 04 67 46 16 18
35 Fougères 02 99 94 21 00
37 Tours 02 47 75 50 01
38 Bourgoin 04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin 04 74 83 31 45
38 Voiron 04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier 03 84 24 41 59
40 Dax 05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan 05 58 45 06 08
41 Vendôme 02 54 67 00 90
42 St-Etienne 04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy 04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault) 02 40 59 53 00
44 Chateaubriand 02 40 81 40 50
45 Orléans 02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot 05 53 36 15 44
47 Marmande 05 53 20 49 15
50 Cherbourg 02 33 44 00 86
50 Grandville 02 33 50 56 00
52 St Dizier 03 25 96 09 74
54 Nancy 03 83 30 45 67
54 Granville 02 33 50 56 00
54 Longwy 03 82 23 25 15
57 Forbach 03 87 88 67 16
57 Thionville 03 82 53 08 02
57 Metz 03 87 74 65 70
59 Cambrai 03 27 70 22 56
59 Tourcoing 03 20 27 00 44
59 Hazebrouck 03 28 50 10 16
59 Roubaix 03 20 68 96 93
60 Chantilly 03 44 57 69 78
60 Clermont 03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois 03 44 59 28 18
61 Argentan 02 33 67 29 00
61 L'Aigle 02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer 03 21 91 03 02
62 Calais 03 21 19 07 00
62 Lens 03 21 78 75 40
64 Bayonne 05 59 25 78 09
64 Biarritz 05 59 24 39 07
65 Lourdes 05 62 42 30 68
66 Perpignan 04 68 35 03 86
67 Haguenau 03 88 63 88 36
69 Villefranche/Saône 04 74 07 11 50
71 Digoin 03 85 53 75 77
71 Macon 03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines 03 85 57 29 49
71 Le Creusot 03 85 55 08 02
72 La Flèche 02 43 94 99 79
72 Le Mans 02 43 82 68 14
74 Cluses 04 50 96 68 51
74 Annecy 04 50 52 86 02
75 Paris 17ème 01 47 64 15 96
76 Elbœuf 02 35 77 83 90
76 Rouen 02 35 73 68 50
77 Montereau 01 60 73 59 94
77 Pontault Combault 01 60 29 53 76
77 Melun 01 64 39 40 00
77 Chelles 01 64 21 55 44
77 Fontainebleau 01 60 71 91 14
77 Nemours 05 53 77 28 08
78 Elancourt 01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux 01 39 44 06 76
78 Versailles 01 39 24 13 00
81 Albi 05 63 49 02 99
81 Castres 05 63 35 19 86
82 Montauban 05 63 92 13 13
83 Toulon 04 94 91 17 91
84 Orange 04 90 34 47 13
85 Challans 02 51 49 77 92
88 Epinal 03 29 82 06 97
89 Auxerre 03 86 72 95 60
91 Savigny 01 69 24 21 04
92 Boulogne 01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux 01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison 01 47 51 93 10
93 Livry Gargan 01 43 30 24 25
93 Montreuil 01 48 97 05 54
93 Montreuil 2 01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France 01 49 63 19 93
94 Maison Alfort 01 48 93 35 14
94 Cachan 01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger 01 45 69 31 08
95 Enghien les Bains 01 34 17 10 88
95 Sarcelles 01 39 92 47 16
97 Cayenne 05 94 28 25 28
97 Fort de France 05 96 70 79 67
97 La Reunion 02 62 96 75 38
97 Guadeloupe 05 90 21 88 50
98 Nouméa 00 687 26 43 34
SUISSE
• 3 magasins.
ESPAGNE
• 10 magasins.
BELGIQUE
• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 065 80 36 92
OUVERTURES PROCHAINES
FRANCE DOM-TOM
• Dinan • Chateau Thierry • Vitré • Ozoir la Férriere • Dimes les bains • Complègnes • Réunion : Le Tampon • St Joseph • St André • Piton St-Leu •





Il vaut mieux ne pas trainer sur le sable d'Arrakis. Comme dans Dune 2, les plateaux rocheux protègent des attaques du Ver.

EMPEREUR

GENRE
Stratégie temps réel 3D

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Westwood Studios

SORTIE PRÉVUE
14 juin 2001

Ça fait un moment que nous ne nous sommes pas enthousiasmés pour un jeu de stratégie en temps réel, je veux dire, au point de passer des nuits à la rédaction à cliquer fiévreusement entre deux jurons. Même Age of Empires II, aussi excellent soit-il, ne nous a pas empêchés de dormir très longtemps. Non, depuis Total Annihilation (1997), je crois qu'il n'y a guère que Warzone 2100 (1999) à avoir fait chauffer les tapis de souris. Deux ans déjà.
Côté Westwood, il faut bien dire que le manque d'innovations de C&C 2 et Red Alert 2 nous avait laissés sur notre faim. Mais quand ils ont annoncé le passage à la 3D pour leur prochain bébé, Empereur, on a redressé la paupière. C'est vrai quoi, c'est quand même eux les pionniers du genre STR (Dune 2, 1992) et les auteurs du mémorable Command & Conquer : difficile de perdre totalement espoir.





On s'était dit « Rendez-vous dans dix ans »

Une fois devant la bête, y a pas de doute, c'est de la troidé.
Mais de la troidé prudente, façon Westwood. Oubliez Ground Control et Homeworld, oubliez la recherche d'une nouvelle interface ou les changements de gameplay : on va appeler ça de la « 3D vue du dessus ». On peut, certes, opérer une rotation de la caméra sur elle-même, histoire de voir les bâtiments sous toutes leurs coutures. Mais côté liberté, c'est à peu près tout : le zoom maximum ne s'approche pas beaucoup des unités, et lorsque vous dé-zoomez, la caméra devient verticale, comme dans un RTS en 2D classique. On sent bien qu'à l'école Westwood, le risque et l'innovation sont des cours du soir optionnels : priorité à ne pas faire trébucher une recette qui marche. Seconde innovation annoncée, une campagne solo non linéaire avec une dimension stratégique, plutôt qu'une succession de petites batailles tactiques. Concrètement, ça veut dire que le joueur sera libre de partir à la conquête de la planète Dune à sa guise, en choisissant lui-même les territoires qu'il souhaite attaquer, un (tout petit) peu à la manière de Shogun : Total War. Une dimension



Le jeu tiendra compte du relief pour les lignes de tirs, et les unités en hauteur seront avantagées.





Certaines missions se dérouleront de nuit, mais il n'y a aura pas d'alternance jour/nuit.





« à la Risk », en quelque sorte : en fonction des forces en présence, on choisira une zone à attaquer, sachant qu'il faudra en dégarnir d'autres pour cela. Le but étant de vaincre l'ennemi sur Arrakis, avant de le poursuivre sur sa propre planète-mère. Les développeurs annoncent un total de cent missions possibles, sur une trentaine de cartes et quatre environnements différents. Très franchement, je suis pour l'instant assez réservé sur la réelle liberté de manœuvre dont on dispose, et très déçu que cette petite partie stratégique ne s'applique de toute façon qu'aux campagnes solo.

Alors regarde, regarde un peu

Côté graphisme, les avis divergent. À la fois le niveau de détails des unités déçoit, tant elles sont cubiques ; en même temps, on reconnaîtra aux concepteurs le mérite d'avoir obtenu un résultat clair et lisible. Les unités se distinguent plutôt bien et on ne souffre pas de

LA BATAILLE POUR DUNE





l'impression de fouillis inhérente à certains jeux en 3D, trop portés sur les détails et les effets tape-à-l'œil. On retrouve bien entendu, pour ponctuer l'intrigue, les vidéos avec de « vrais » acteurs qui sont la marque de fabrique du développeur, ainsi que des cinématiques en images de synthèse. L'interface est ultra-classique : c'est celle des anciens jeux Westwood à laquelle on a ajouté des onglets classant les éléments à produire par type (véhicules, bâtiments et infanterie). Un détail : le rectangle regroupant toutes les icônes de production est légèrement transparent, afin que le terrain de jeu apparaisse en dessous. Clairement, tout est fait pour qu'un



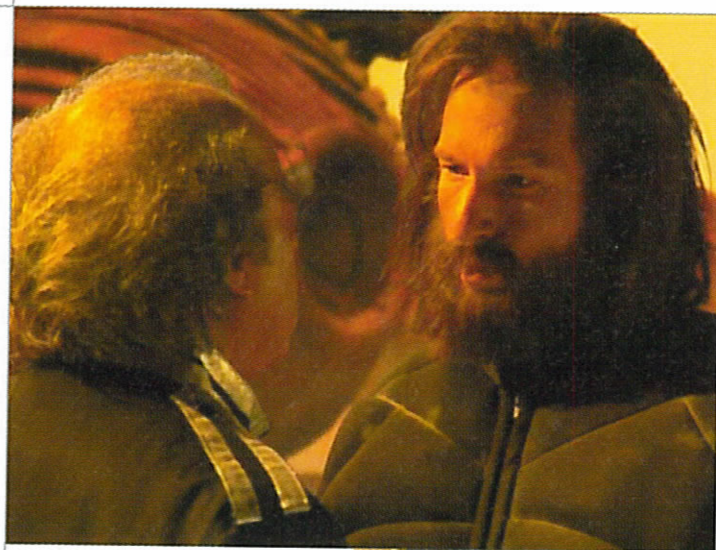


Comme dans C&C 2, les unités gagneront de l'expérience au combat.

familier de la série s'y retrouve en deux coups de clic gauche adroits.

Je vais pas me taire parce que t'as mal aux yeux

C'est au point qu'on pourrait presque croire qu'il s'agit, après C&C 2 et Red Alert 2, de la troisième déclinaison thématique d'un même jeu. On retrouve les éternelles moissonneuses d'épice (avec les fidèles Carryall de Dune 2), les véhicules constructeurs de base (MCV) et une nouvelle collection d'unités pour chaque camp (dont quelques-unes resurgissent du passé, tels le char Devastator Harkonnen, le Deviator Ordos ou le Sonic Tank Atreides). Bien entendu, vous pourrez compter sur les Vers pour venir gober goulûment toutes les unités qui resteront trop longtemps ou trop bruyamment sur le sable. Ah oui, j'oubliais : comme dans Dune 2, Empereur vous offre le choix entre trois camps. La Maison Atreides est spécialisée dans l'infanterie, et son arme spéciale, la Hawk Strike, sème la terreur parmi les troupes ennemies. La Maison Harkonnen donne plutôt dans les blindés et les armes de destruction massive (Death Hand Missile). Pour finir, les Ordos parient sur la régénération et le camouflage, mais ne répugnent pas à utiliser leur Chaos Lightning pour rendre folles les unités adverses.



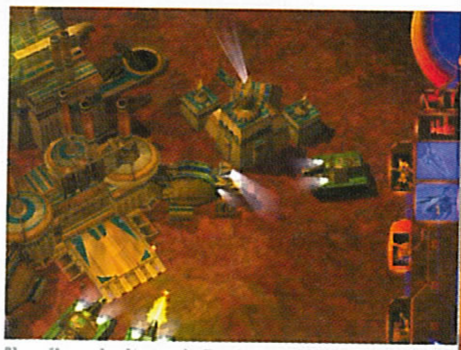
Oui, moi aussi je trouve ça ridicule, mais que voulez-vous, ils ont l'air d'y tenir à leurs scènes vidéo...



Les Atreides ont un petit look Mechwarrior surprenant, mais pas déplaisant.



Pas très impressionnant au premier abord, le moteur 3D permet tout de même quelques jolis effets.



Non, il ne s'agit pas de Earth 2150.

Tu verras tout c'qu'on peut faire si on est deux

Là où les choses changent un peu, c'est que vous pourrez adjoindre à votre Maison deux alliés choisis parmi les clans secondaires : les cloneurs Tleilaxu, les navigateurs de la Guilde, les Ixians et leur technologie de la téléportation, les redoutés Sardaukars ou les Fremens chevaucheurs de Vers des sables. Chacun de ces alliés apportent deux types d'unités spéciales, en complément de celles de votre Maison. Espérons que cette bonne idée nous apportera un peu de variations et de surprises dans les parties multijoueurs. Au fond, on ne demande que ça : avoir le côté carré, fini et sans mauvaises surprises des jeux Westwood, avec une lampée d'originalité et de renouvellement dans le gameplay. On croise les doigts en attendant le test.

Ivan Le Fou





Empereur demandera une carte accélératrice Direct3D avec 16 Mo de RAM et un processeur PII 400 (64 Mo de RAM).

Quoi de Neuf

Doc Caféine



Logitech TrackMan Wheel

Je ne sais pas pour vous, mais moi, les tests de trackball, j'adore. Si si. Pas pour le trackball lui-même, ça c'est presque secondaire. Nan, ce qui est bien c'est la tête d'Ackboo quand j'arrive dans son bureau pour essayer de lui faire tester la chose. Il se cache derrière son écran et ne fait plus de bruit, figé de terreur. Le pauvre s'imagine vraiment être super caché. Il est allergique, on le comprend, je vais le laisser tranquille. En revanche, si je veux déclencher les passions, je peux faire un tour innocemment à la maquette et laisser traîner la bestiole nonchalamment sur le bureau de Tintin. Tintin, c'est un maquettiste du mag. Charmant le mec, mais un peu lourd dès qu'on parle de trackball. Ok, super lourd. C'est le testeur ultime de ce genre de chose, il adore ça. Du reste il n'utilise pas de souris, jamais. Il est à côté de moi là, j'en profite : « Alors Tintin, ce Logitech Trackman Wheel ? Ça donne quoi ? » « Eh bien mon très cher Caf, je dirais excellente ergonomie, excellente précision et bonne rapidité. Problème, le driver ne permet plus de régler les paramètres par application. Mais dans l'ensemble, ça le fait grave, surtout la petite lumière bleue. » Je vous avais prévenu, il est lourd le gars. Et je vous ai gardé le meilleur pour la fin : il l'a testé sur Mac. Enfin bon, sur PC c'est pareil, hein.

Fabricant : Logitech
Site web : www.logitech.com
Prix : environ 380 F

Creative Labs Slim500

Monsieur Creative étant légèrement en retard sur ce coup-là, je vous présente juste le modèle et on verra le mois prochain si ça « sonne » bien. Point positif d'entrée, les SoundWorks SLIM500 ne sont vraiment pas chères. Deuxième point positif, elles sont plutôt jolies. Les satellites font moins de 40 mm d'épaisseur et bénéficient d'un blindage magnétique pour ne pas pourrir la vie de votre moniteur. Il est même possible de les accrocher au mur grâce à un système de pied amovible. Creative Labs promet un son de qualité, malgré la petite taille du système et surtout du caisson. Si jamais je les prends à pipeauter, je vous en toucherai deux mots le mois prochain.

Fabricant : Creative Labs
Site web : www.creativelabs.com
Prix : environ 600 F



Trust SoundWave 1000 3D Flat Panel

Je vois d'ici vos petits yeux se plisser, pleins de méfiance. Bon, certes Trust n'est pas réputé pour la qualité extraordinaire de ses produits. Mais dans le genre efficace et pas cher, ils se débrouillent pas mal du tout en général. Ce petit kit, constitué d'un caisson de basse et de 2 satellites plats, se défend plutôt pas mal vu son prix très bas. Je ne vous cacherai pas que je pensais que le son serait bien pire. Finalement, même si l'ensemble manque de médium, cela reste très correct. Le caisson dispose des commandes de volume, basse, bouton 3D (super inutile) et power, avec en prime une prise casque pour épargner aux voisins les rafales d'AK47 nocturnes. Côté construction, ce n'est pas extraordinaire, mais la garantie deux ans couvrira les pépins éventuels. À ce prix, on ne va pas faire la fine bouche.

Fabricant : Trust
Site web : www.trust.com
Prix : environ 450 F



Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE

GIANTS
PLANET MOON

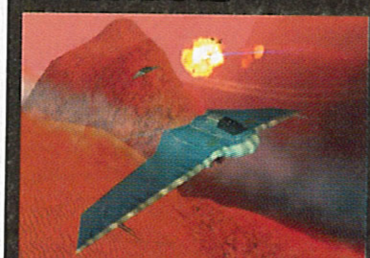
HALF LIFE COUNTER-STRIKE & MODS
INDÉPENDANTS

QUAKE 3 & MODS
ID SOFTWARE

UNREAL TOURNAMENT
EPIC



STRATÉGIE



AGE OF KINGS
ENSEMBLE STUDIOS

CATACLYSM
RELIC

CIVILIZATION : CALL TO POWER 2
ACTIVISION

GROUND CONTROL
MASSIVE ENTERTAINMENT

HEROES 3
NEW WORLD

IMPERIUM GALACTICA II
DIGITAL INTERACTIVE

MOON PROJECT
GAME STUDIO

RAILROAD TYCOON II
POP TOP SOFTWARE

SIMULATION

B-17 THE MIGHTY EIGHT
WAYWARD SIMULATIONS

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
MICROSOFT

F1 RACING CHAMPIONSHIP
UBI SOFT

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

NFS PORSCHE CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

SUPERBIKE 2001
MILESTONE

THIEF 2
LOOKING GLASS



ARCADE/ACTION

CRIMSON SKIES
ZIPPER INTERACTIVE

DEUS EX
ION STORM

ELITE FORCE
RAVEN SOFTWARE

GIFT
EKO

HALF-LIFE
VALVE

MIDTOWN MADNESS 2
ANGEL

NO ONE LIVES FOREVER
MONOLITH

PROJECT IGI
INTERLOOP

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

SYSTEM SHOCK 2
ORIGIN SYSTEMS

TONY HAWK'S PRO SKATEBOARDING 2
NEVERSOFT



AVENTURE



BLAIR WITCH 1
HUMAN HEAD

MONKEY ISLAND 4
LUCASARTS

THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE 2
BIOWARE / BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD

PLANESCAPE TORMENT
BLACK ISLE



LES JEUX QU'ON ATTEND

ARCANUM
JEU DE RÔLE
TROÏKA GAMES

BATTLE REALMS
STRATÉGIE
LIQUID ENTERTAINMENT

DUNGEON SIEGE
TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES

EMPEROR : BATTLE FOR DUNE
STRATÉGIE
WESTWOOD STUDIOS

I-WAR 2
SIMULATION SPATIALE
PARTICLE SYSTEMS

MORROWIND
JEU DE RÔLE
BETHESDA

SOVEREIGN
STRATÉGIE EN LIGNE
VERANT

Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS

- **direct 3D** — Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D
- **3dfx** — Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)
- **OpenGL** — Exploite les cartes 3D gérant OpenGL

- **MEGASTAR joystick** — Jeu majeur et indispensable
- **joystick à voir sur le CD** — Démo ou patch présents sur le CD-Rom
- **RAS-LE-BOL D'ACHETER DU MATOS — STOP — SURARMEMENT NOW!** — Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration

40	50	60	70	80	90
BEUARK	MOYEN	PAS MAL	BIEN	TRÈS BIEN	EXCEPTIONNEL

F1 Racing Championship

Ze simu de Formule 1 pour tout public – PC CD-Rom

Tout d'abord, avant toute chose, permettez-moi d'apporter la lumière sur cette bien triste histoire de fraude aux chronos, dont vous avez pu lire une version romancée dans le Booklet soluce du mois dernier. Il est vrai qu'un concours, tout à fait amical et sans autre but que de prouver à l'autre sa totale médiocrité au pilotage, a été mis en place entre Capt'ain ta Race et moi-même. Ce dernier, souvent appelé le « boulet du chrono » en raison de son hallucinante facilité à rester plusieurs mois, jours et nuits, sur un même jeu dans le seul espoir de gagner quelques centièmes (nous tenons peut-être là l'origine de ses problèmes de suintement), s'est donc rendu coupable de la plus grande infamie : la tricherie. Ne pouvant, principalement pour des raisons neurologiques, atteindre un niveau de pilotage ne serait-ce que moyen, le fourbe en a donc été réduit à retoucher ses chronos sous Photoshop... En plus, je m'en doutais à mort, mais comme moi j'ai une vie (regarder des DVD, jouer à F1RC, regarder des DVD de F1RC...), j'avais vraiment autre chose à faire que de creuser l'affaire. Mais qu'importe la trahison, moi au moins je peux regarder mon honneur dans la glace. Bon, maintenant que toute

98 | 2000 | direct 3D | SideWinder Force Feedback Pro

MULTIJOUEUR

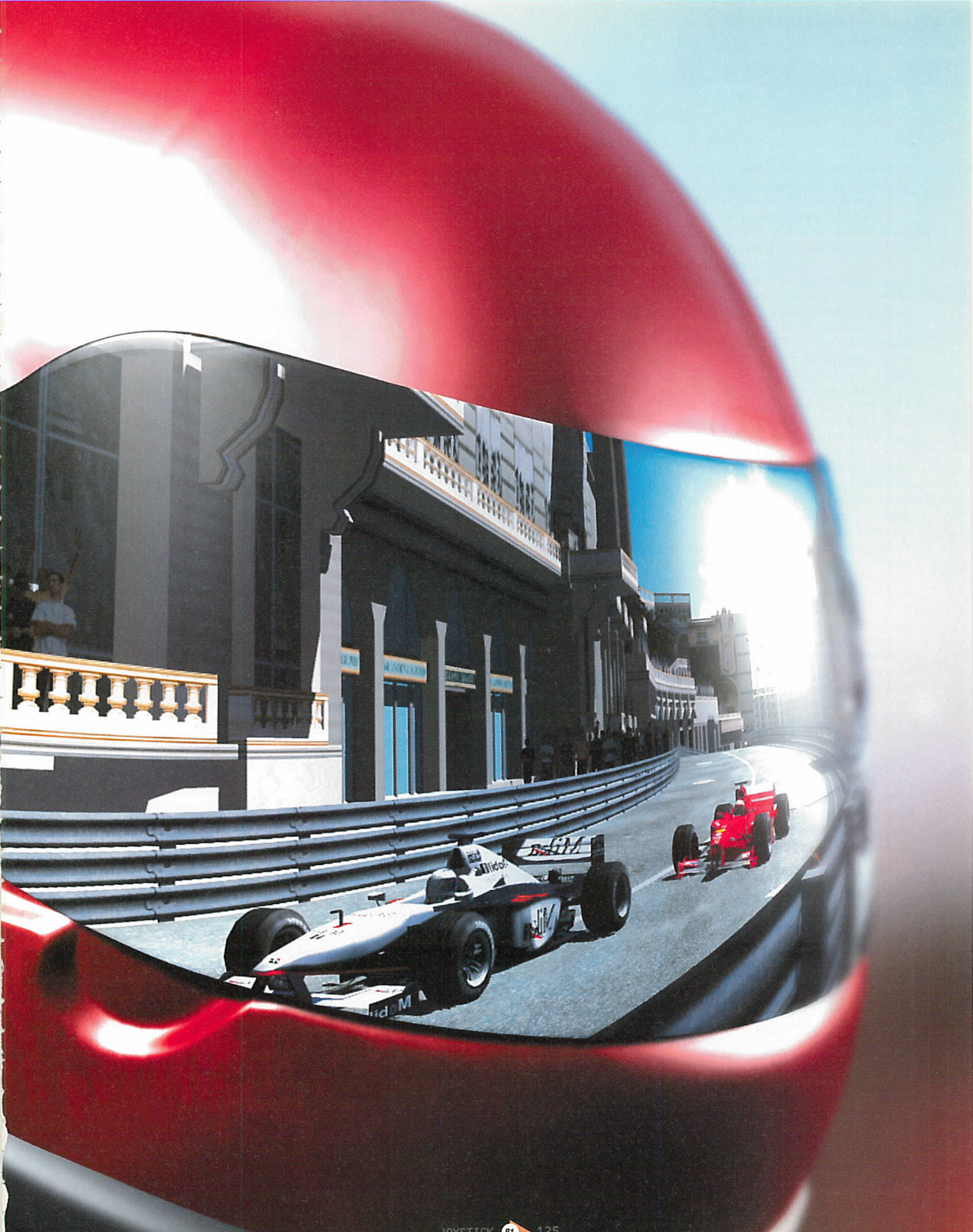
Réseau Local	22
Modem Direct	OUI

Jouable sur Pentium III 500, 128 Mo Ram
Éditeur Video System Développeur Ubi Soft France Texte et voix VF

joystick à voir sur le CD-Rom n° 124

Megastar joystick

Trois simulations de Formule 1, trois réussites : c'est ce qu'on appelle un carton plein. Une fois encore, l'équipe de développement interne d'Ubi Soft nous prouve toute sa maîtrise du sujet. Oubliez Grand Prix 3 et consorts : si vous ne devez avoir qu'un seul nom de simu en tête, ce sera celui de F1 Racing Championship. Définitivement.



la vérité sur ce pitoyable fait divers a été dite, passons à ce qui nous intéresse aujourd'hui : le très formidable F1 Racing Championship. Oui, après tout, vous êtes un peu là pour ça, je parie.



Monaco et sa modélisation de tueur. Remarquez le nombre d'immeubles au fond, sur la colline.

Rappel

Désolé pour ceux qui ont lu « Le jeu de la couv' » du mois dernier, mais on va rafraîchir les mémoires en radotant quelque peu. Ouaip, c'est vrai que lorsqu'on y réfléchit, ce n'est pas évident de faire dans l'original avec une simu' de course. Y a pas vraiment d'histoire, le but du jeu est toujours le même, les règles ne changent pas, j'vous dit pas comment on doit s'essorer le cerveau pour ne pas réécrire les mêmes phrases d'une fois à l'autre. Enfin, chacun son boulot hein, c'est quand même plus cool que pousser des wagons dans la mine. Bon, après la complainte du testeur, entrons dans le vif du sujet. 1999 est la saison abordée par ce troisième épisode. Comme Ubi a récupéré la licence de la FIA en se faisant éditer par Video System, nous avons droit aux écuries et pilotes officiels. Après les 580 mégas environ de l'installation, tout commence par une intro fort sympa, façon bande-annonce sur une chaîne sportive. Hop, on arrive maintenant au menu principal, alors qu'il vous faut choisir l'équipe et le pilote de vos rêves. J'aurai bien choisi Alesi, mais le coup du gravier dans les dents tous les deux virages, je ne le sens pas. Allez, pour changer du mois dernier et de la McLaren, je décide cette fois de prendre la Ferrari. Je vais maintenant fouiner du côté des options graphiques, histoire de voir ce que le moteur 3D a dans le ventre. Je règle la distance d'affichage à son max, à savoir 1 500 m, active les divers effets spéciaux (les ombres portées, le très gourmand environment mapping, l'éblouissement du soleil, etc.), pousse les détails de la piste et des voitures à leur maximum. Bien, il ne me reste plus qu'à mettre le moteur physique en mode Expert, sans les assistances (ABS et anti-patinage), et on va pouvoir aller faire un tour de piste. Disons Spa, et son fameux raidillon.



Beau comme un truc beau

Comme on n'est pas aux pièces, je décide de faire quelques tours de reconnaissance en passant par le mode Time Attack. On verra plus tard pour un championnat, une course simple, un grand prix ou des essais privés. Ah oui, puisqu'on parle des modes de jeu : en raison de la rigidité de la licence FIA, les développeurs n'ont pas pu intégrer un mode Carrière ou Scénario, comme dans Monaco Grand Prix. Dommage qu'ils soient aussi stricts, les p'tits gars de la FIA ; ce genre de possibilités offre toujours un grand plus au gameplay, somme toute restreint, d'un jeu de course. Nous voici maintenant dans le siège baquet de la Ferrari, à l'intérieur du paddock, prêt à en découdre avec la bête. Un petit coup d'accélérateur active la procédure d'autoguidage pour sortir des

TIPS JEU

On le répète à chaque fois, mais tout le secret d'un pilotage serein et fructueux réside dans le dosage des commandes : freinage, accélération et changement de direction doivent s'effectuer souplement et finement.





On connaissait la grande roue de Suzuka. Voici pour la première fois les montagnes russes qui vont avec (au fond). Quand on vous parle de souci du détail.



Après l'effort, le réconfort au champagne.



Admirez la profondeur d'affichage sur Spa.



stands sans se prendre la tête (ou pour y entrer, hein, c'est pareil… toutefois, il est possible de désactiver l'option et de tout faire en manuel, pour les plus acharnés), et voilà que l'on roule vers la montée infernale, casque au vent, moteur en sous-régime, heureux. Oui, je dis bien heureux, car quelques tours de roues suffisent pour comprendre que cette simu va taper dans le très, très haut de gamme.
Le graphisme est bien entendu la première chose sur laquelle l'œil va s'attarder. Et il y a de quoi, car la modélisation globale du soft est largement au-dessus de tout ce que nous avons pu voir jusqu'à aujourd'hui. Commençons par les circuits, si vous le voulez bien. Enfin, je dis ça pour être poli, hein, parce que bon, question choix interactif, la presse écrite atteint très vite ses limites. Les circuits donc, sont dans l'ensemble un vrai bonheur pour le globe oculaire : réalisme du tracé, nombre des objets 3D, beauté des textures, tout y est. Rappelons (mais à force de l'écrire vous devriez commencer à le savoir) que l'équipe de développement est allée sur chaque circuit du Continental Circus, équipée d'un système GPS, dans le but de relever précisément toutes leurs caractéristiques topographiques. En quand je parle de « précisément », j'entends au centimètre près. Ça calme, hein ! Le résultat est sans appel : dévers, dénivelés, vibreurs, bosses et autres spécificités de chaque piste n'ont jamais été aussi proches de la réalité. Bon, c'est vrai, nous ne sommes pas allés sur place pour vérifier, mais à l'usage, les circuits des autres jeux semblent bien « simplistes » en comparaison. Ce souci d'exactitude se retrouve également dans les nombreuses textures affichées, que ce soient celles du revêtement de la piste, des bas-côtés ou encore des bacs à sable. Enfin, on remarquera la qualité, et surtout le nombre, des objets 3D présents autour de la piste : bâtiments, grues de dégagement, murets, végétation, grillages, camions, etc.
Un simple coup d'œil aux photos suffit pour vous convaincre de la richesse de l'environnement de F1RC. Monaco en est l'un des plus beaux exemples.

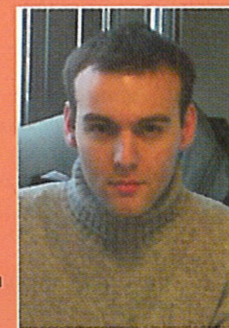
Ouahhh, j'adore cette vue de caméra télé…



Et en plus c'est pareil pour les voitures

Bah oui, pas de surprises : les Formule 1 sont tombées dans la même soupe à pixels que les circuits. Il est donc facile de deviner que, là encore, les félicitations sont au rendez-vous. Les châssis sont superbement modélisés pour chaque écurie, et j'avoue ne pas avoir trouvé de grosse faille : des textures nettes et précises, des pneus magnifiques, des cockpits (enfin !) en 3D (les mains sont affichées avec le volant, et on les voit passer les rapports), le casque du pilote qui bouge en fonction des diverses forces physiques, et des détails presque tous là (antenne de télémétrie, rétroviseurs…). Bref, ça assure. Toutefois, je vais jouer mon chieur, et relever deux petits trucs qui manquent. Tout d'abord, les visières des casques sont opaques, on ne distingue donc pas le visage des pilotes. Ensuite, les disques de freins derrière les jantes n'ont pas été modélisés.
Du coup, pas de disques rougissant lors de gros freinages. En fait, ces détails font d'autant plus défaut qu'ils existent chez la concurrence. Les développeurs ont préféré économiser des polygones pour des objets plus

C'est son choix…



Stéphane Decroix est le chef de projet de F1 Racing Championship. Cela fait dix-huit mois qu'avec son équipe d'une quarantaine de personnes, il bosse comme un fondu sur le soft. Ouaip, dix-huit mois. Il faut préciser que les développeurs sont entièrement repartis de zéro, sans rien recycler de Monaco Grand Prix. Alors, qui mieux que lui peut nous expliquer pourquoi l'I.A. n'est pas totalement exempte de reproches. Hein, qui ? hein ? Personne, on est d'accord.

Joystick : Dites-moi mon cher, votre jeu, il est super, hein, pas de problèmes. Mais pourquoi, de temps en temps, l'I.A. déconne un peu sa race ? La prudence excessive, les dépassements héroïques lors des départs où l'on grille tout le monde… Allez, dites-leur donc pourquoi, à nos lecteurs, pour voir…

**Stéphane Decroix : Pour ce qui concerne la prudence du comportement des voitures, c'est essentiellement vis-à-vis du joueur humain qu'il faut rechercher l'explication. On a remarqué que la majorité des joueurs ne faisaient pas forcément attention aux autres concurrents sur la piste, notamment lorsqu'ils reviennent dessus après une sortie de route. On a préféré régler l'I.A. de manière à ce qu'elle respecte les travers du joueur humain.
Alors effectivement, de temps en temps, ils ralentissent très fort, de façon à éviter les problèmes. D'ailleurs, l'I.A. adopte ce comportement aussi bien avec le joueur humain qu'avec les autres voitures.
Mais globalement, par rapport à ce qu'on proposait sur Monaco ou sur le premier F1 Racing, je pense qu'on a beaucoup progressé. Avant, les voitures I.A. étaient plus des jalons qu'autre chose.
Aujourd'hui, leur liberté de comportement les rend réellement combatives, et crée une vie sur le circuit. Maintenant, il est clair que l'on est obligé de les encadrer un minimum, parce que la puissance de calcul des machines n'est pas encore assez élevée pour réaliser une I.A. identique à celle de l'humain. On leur donne des contraintes de freinage et des zones de détection plus larges qu'un bon joueur aurait à respecter. Cela explique notamment que l'on peut terminer en tête au premier virage en partant du fond de la grille, lors des départs. D'un autre côté, neuf joueurs sur dix ont besoin de cette marge d'I.A. pour gagner, ou ne serait-ce que pour suivre le rythme de la course pendant presque deux heures (NDR : en mode Expert)…**

voyants, et c'est une position qui se défend. Il va sans dire que diverses pièces de la voiture peuvent être arrachées ou détruites en cas de choc : les pneus explosent, les jantes s'arrachent et les ailerons, au mieux prennent du jeu, ou au pire finissent sur la piste. Notez au passage que les débris restent quelques minutes sur le bitume, ce qui signifie que vous pouvez vous en prendre un dans le nez. Cela endommagerait votre voiture, comme il se doit. Enfin, toujours dans le domaine des avaries, les moteurs peuvent exploser et fumer un peu avant de prendre feu.



Un pilote I.A. sous la pression commettra plus d'erreurs que les autres.

Et je ne vous parle pas de la réalisation...

La réalisation n'est vraiment pas en reste, comme on pouvait s'y attendre. Ce qui frappe en premier lieu, c'est la très grande profondeur de champ. Toujours avec l'option de distance d'affichage réglée à 1 500 mètres, vous n'aurez jamais à souffrir du bout d'un commencement de clipping. Sur certains tracés offrant un dénivelé assez important, comme celui de Spielberg, vous pourrez ainsi admirer le circuit quasiment dans son ensemble. Belle perf. En plus d'afficher loin, le moteur 3D a le bon goût d'afficher bien. Très bien même, puisque la plupart des joueurs pourront lancer F1RC sur leur machine sans trop flipper quant au frame-rate. Le jeu a été testé sur plusieurs PC, dont certains modestes, et jamais nous n'avons été déçus du rapport qualité/performances. Bien que le jeu soit optimisé pour le Transform & Lightning cher aux Nvidia, les cartes plus anciennes comme l'aujourd'hui vieillissante Voodoo 3 seront à même de vous proposer une excellente sensation de vitesse. En fait, le facteur qui jouera principalement sur la fluidité et la rapidité de l'animation sera le nombre de concurrents présents à l'écran. Normal que les départs soient les instants les plus chauds pour le processeur, mais rien de dramatique pour autant. Car même si le frame-rate prend temporairement un gros coup de blues, le soft reste tout à fait jouable. Il suffit généralement d'un virage ou deux, le temps que les voitures prennent leurs aises, pour que les choses rentrent dans l'ordre. En mode Time Attack, lorsque vous êtes seul avec votre ghost, F1RC est sans conteste la simulation qui vous offre la sensation de vitesse la plus importante. Tout va vite, très vite même, et vous avez souvent l'impression que les virages vous sautent au visage. Plaisir et frissons garantis. Argh, j'ai failli oublier. Tout cela n'est valable que si vous désactivez l'Environment Mapping (la réflexion du paysage sur les carrosseries), véritable goinfre en cycles machine, et par voie de conséquence tueur de frame-rate. Même si le jeu est alors un quart de poil moins beau, le sacrifice en vaut vraiment la chandelle.

Reste maintenant à parler des autres effets spéciaux. On a déjà vu que les voitures pouvaient subir diverses avaries, on ne va donc pas s'étendre plus longtemps sur ce point. Bon, qu'est-ce qu'on a en stock... humm... ah, la météo ! Plusieurs types de météo sont présents, allant du grand soleil à la pluie, en passant par le variable. Les changements de



La pluie n'est pas la plus grande réussite du soft.



Là, soyons honnêtes, ça rame quand même peu sur des machines moyennes.





Que ce soient les châssis ou les casques, la modélisation des voitures est superbe.





temps sont dynamiques, et la piste sèche sur la trajectoire des voitures. L'effet est bien réalisé, mais sans plus, car les flaques d'eau dans lesquelles se reflètent le décor sont absentes. Sur ce point - et c'est bien le seul - Grand Prix 3 reste l'exemple à suivre en la matière. Là encore, les développeurs nous expliquent qu'ils ont préféré ne pas consacrer trop de temps à la pluie, car au fond, peu de joueurs courent sous ces mauvaises conditions : trop difficile. Les arrêts au stand sont en revanche super bien foutus. Dès que la voiture s'arrête pour un ravitaillement en essence ou en pneus, vous voyez les mécaniciens s'agiter autour de vous. La majorité change les gommars, un autre met de l'essence, l'autre tient le panneau « Stop », et si besoin est, d'autres encore vous remplacent les ailerons défectueux. De plus, la motion capture des mécanos est très réussie, ce qui ne gâche rien à l'histoire. Enfin, terminons par les chouettos mais néanmoins classiques traces de freinages sur le bitume, effets de particules en cas de sortie de piste (terre, herbe...), poussière sur les pneus, ou encore l'éblouissement du soleil.

Une simu de très, très haut de gamme, donc

Mais tout cela n'est que cosmétique, et ne serait pas grand-chose sans un gameplay digne de ce nom. Bien que clairement destiné aux accros des simulations exigeantes, F1RC s'avère tout à fait accessible aux autres. Dans le mode de difficulté le moins élevé, même ma grand-mère (bonjour Mamie !) pourrait conduire sans se sortir tous les deux virages. Car en plus de l'ABS et de l'anti-patinage, le moteur physique se fait un devoir de pardonner et de rattraper beaucoup de choses. De plus, la voiture se conduit aussi facilement au volant qu'avec un gamepad ou au clavier. Belle prouesse, car le fait est plutôt rare pour un jeu à vocation élitiste. Mais on vous connaît, on sait que vous, votre truc, c'est la difficulté. Comme je le disais le mois dernier, le plus impressionnant dans le moteur physique du jeu, c'est qu'on ne le « sent » pas. Ce que je veux dire par là, c'est qu'il ne faut pas tant s'habituer au « caractère de conduite » du jeu, qu'au fait de conduire une voiture de 800 chevaux. Ainsi, même en mode Expert, les réactions sont

Les voitures

Voici le trombinoscope des voitures de la saison 1999 (une par écurie). Comme vous le voyez, question beauté, elles assurent. Ne manquent que les disques de freins derrière les jantes et les visages des pilotes. Peut-être dans le quatrième volet ? Le contraire serait surprenant...

























TIPS TECHNIQUE

Si votre machine n'est pas une bête de course, fuyez comme la peste l'effet d'Environement Mapping. C'est joli, mais alors qu'est-ce que ça rame...

saines et prévisibles. La prise en main est naturelle et immédiate, et pour peu que vous compreniez qu'accélérer ou freiner systématiquement à fond ne vous amènera que des soucis, vos premiers tours de roues seront tout sauf fastidieux. Toute la difficulté du pilotage se trouve ainsi dans l'affinement des trajectoires, dans la précision des points de freinage, dans la douceur des coups de volants, et enfin dans les dosages des pédales de frein et d'accélérateur. Bien que la chose soit un peu plus délicate, cet excellent feeling vous permettra également de bien rattraper la voiture en cas d'amorce de sous-virage, de sur-virage, ou encore de perte d'adhérence lors de passages sur des bosses ou des vibreurs. Cette finesse dans la maîtrise de la voiture fera toute la différence entre un chrono moyen et la pole position (sans parler des réglages, bien sûr). Petite précision au passage : l'embrayage est géré



Les débris restent quelque temps sur la piste, et peuvent endommager votre caisse.

Avec ou sans l'Environment Mapping ? Plutôt sans, car le gain visuel reste somme toute assez modeste au regard de l'immense gourmandise de l'effet (réflexion du décor sur les carrosseries).







Sans l'Environment Mapping : c'est très bien et ça ne rame pas.

Avec l'Environment Mapping : ce n'est pas beaucoup mieux et ça rame.



Les arrêts au stand sont très bien foutus, à l'image de la motion capture des mécanos.

automatiquement, mais il est possible de le basculer en mode manuel. En ce qui concerne les réglages, je ne vais pas vous faire la liste exhaustive, mais sachez que tout y est, ou presque. Impossible par exemple de régler le régime maximal du moteur. Une télémétrie est présente pour vous aider à vous y retrouver, et je ne saurais trop vous conseiller de l'utiliser. Car si les réglages par défaut des voitures sont très corrects, un gros travail de mise au point est néanmoins réalisable pour affûter leurs performances. Si vous possédez un volant feedback, vous ne serez pas déçu. Les forces sont bien gérées, et les passages sur les vibreurs parfaitement émulés (les vibrations varient en fonction de votre vitesse et du type du vibreur…). Détail amusant, si vous suivez un concurrent de près, le volant devient « mou » et la direction très floue, pour simuler la perte d'appui aérodynamique. Classe.

Pas bête l'animal

Enfin, venons-en au dernier aspect, mais toutefois crucial, de F1RC, à savoir l'Intelligence Artificielle des autres pilotes. Sujet sensible en fait, car bien que supérieure à la concurrence, l'IA n'est pas exempte de défauts. Mais commençons par les bonnes







Cette vue offre une impression de vitesse fantastique.

choses. En course, le comportement des voitures est globalement exemplaire. Que ce soit avec vous ou entre elles, elles attaquent, se cherchent, font des erreurs, se laissent doubler, attendent que la piste soit libre avant de repartir après une sortie de route… bref, dans l'absolu il n'y a pas grand-chose à reprocher. À cela s'ajoute un facteur d'expérience : à chaque virage, le pilote virtuel sait s'il a pris trop de marge ou, au contraire, trop de risques. Au tour suivant, il se souviendra de son erreur et rectifiera son pilotage. De plus, un excitant paramètre de stress a été implémenté. Si un pilote est suivi de près par un autre pendant un certain laps de temps, avec la pression, il aura plus de chance de commettre une faute. Super cool, tout ça. Toutefois, à côté de cette gueule de premier de la classe, on assiste à des comportements plus gênants. Cela concerne le plus souvent des problèmes de détection des voitures dans l'espace. À titre d'exemple, je me suis fait percuter dans la ligne droite des stands, alors que la voiture qui en sortait s'est brusquement rabattue sur moi, afin de récupérer sa trajectoire. Autre forfaiture : une voiture qui se rabat sur moi à l'entrée d'un virage, alors que je l'avais doublée au freinage et que je lui faisais l'intérieur, légèrement situé devant elle. Enfin, on parlera de cette voiture qui s'entête à vouloir me rentrer dedans pour avancer, alors que je me suis immobilisé au milieu de la piste suite à un tête-à-queue. Ces événements, bien que non systématiques, se sont néanmoins produits suffisamment souvent pour les citer ici. Mais d'une façon plus générale, le principal reproche que l'on pourrait relever à l'encontre de l'I.A. est paradoxalement sa prudence excessive. Les voitures ont tendance à freiner un peu tôt, dès qu'un imprévu survient sur la piste. Et je ne parle pas des départs, traditionnellement le talon d'Achille des simulations : même en partant en dernière position, vous arrivez dans les six premiers au virage, simplement en roulant sur les bords de la piste (mais pas dans l'herbe, hein, juste sur les extrémités…). Je vous laisse lire ce que Stéphane Decroix, le chef de projet de F1RC, a dit sur ce sujet.





Pour un peu, on sentirait l'odeur de gomme brûlée.

Un peu de technique

Malgré la richesse graphique de F1RC, nul besoin de posséder la dernier carte Brouzni 3D Ultra Pro Plus pour le faire tourner. Le jeu a été testé sur trois machines distinctes : un PIII 500 GeForce, un PIII 500 GeForce II GTS et un PIII 600 avec une Voodoo 3. Même avec cette dernière, le frame rate a donné entière satisfaction, du moment que toutes les voitures ne sont pas affichées à l'écran et que l'Environment Mapping est désactivé. Question bruitages, ceux des moteurs se révèlent agréables (quoique tous identiques), dans la mesure où l'oreille lambda est capable d'apprécier leur caractère strident pendant des heures. La musique accompagnant les menus est assez passe-partout, genre techno-soft-je-reste-en-fond-pour-faire-l'ambiance. Enfin, l'interface s'annonce satisfaisante, à la fois ergonomique et fignolée. On appréciera les vidéos intégrées pour présenter les circuits, dans le menu destiné à leur sélection.



La vue interne, en 3D, avec volant et mains animés.

Allez, j'y vais, c'est l'heure de manger

Bon, là j'ai McDo dans 5 mn, alors je vais conclure rapidement. Oui F1RC est le meilleur jeu de Formule 1, oui F1RC est le plus beau, oui F1RC est le plus réaliste, mais non F1RC n'est pas totalement parfait. Si jamais une suite venait à voir le jour (je prends les paris que oui… nudge, nudge…), on sera heureux de jouer à une simulation dont l'I.A. est infaillible, les disques des freins rougissent au freinage (ok, je chipote), et où le tour de chauffe et la pace car sont de la partie. En attendant, F1RC reste définitivement le top du top.

Fishbone

En Deux Mots

F1 Racing Championship est le digne descendant de la dynastie. Le caractère exceptionnel de sa réalisation, de son graphisme et de son réalisme le propulse loin devant la concurrence. On n'en attendait pas moins de nos talentueux Frenchies.

- + Le moteur physique
- + Le moteur 3D
- + Le graphisme
- + Quoi, il vous en faut plus ?
- + Ok, la modélisation des circuits
- – Quelques bugs d'I.A.
- – Certains effets perfectibles
- – Toujours pas de tour de chauffe ou de pace car
- – Le replay (on ne peut pas enlever la barre de commandes)

92	93	93
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT




addon
Vos nouveaux loisirs!
JOUEZ MOINS CHER !
-25 %
sur
les jeux
d'occasion*
* du 16 au 21 avril
La sélection Addon
BLACK & WHITE
LES TROIS ROYAUMES
COSSAKS
EVIL ISLANDS
SIMS
MECHWARRIOR 4
BLACK & WHITE
addon
Vos nouveaux loisirs!
AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19
BALARUC
Centre Commercial
Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16
BORDEAUX
203-205, rue
Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11
CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73
GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23
LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66
MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59
OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18
ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68
SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Étienne
TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34
TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00
TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99
ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial
Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16
GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20
Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.
* offre non cumulable, dans les magasins participant à l'opération, voir modalité en magasin.

On tourne, on tourne et on retourne sur les circuits tout-terrain d'Off Road. On finit par s'endormir. Le comble pour un développeur qui a la rage…

MULTIJOUEUR	
Réseau local	8
Internet IP	8

Jouable sur **Pentium II 450, 128 Mo Ram, Carte 3D AGP 16 Mo**
Editeur **Ubi Soft** Développeur **Rage GB**
Texte et voix **VF tutoyant**
Nbre de joueurs **1 à 8**



Off road

COURSE ARCADE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Les développeurs anglais de Rage Software, vous les connaissez déjà. Mais si, rappelez-vous, c'est à eux que l'on doit des titres comme Incoming ou Expendable. Des show room des dernières technologies 3D plus que de véritables jeux, dirons-nous. Pour le coup, Off Road est un vrai jeu de course d'arcade sur territoire boueux. Ça n'en fait pas pour autant un truc passionnant.

Le fonctionnaire du jeu vidéo

Le p'tit père Off Road, c'est pas le mauvais bougre. Il s'amène avec les options habituelles dans ce genre de soft. Une poignée de circuits aux revêtements variés (sable, boue, verglas, flaques, etc.). Des modes de jeu complets : Championnat, Challenge, Contre la montre, ou partie en réseau. Dans le mode Carrière, on se voit fixer des objectifs et on récupère à l'occasion un meilleur équipement pour améliorer son engin. En réseau, on ira disputer des courses contre des adversaires humains ET des adversaires contrôlés par l'ordinateur. On trouve même un réglage de compétence de l'I.A.
Les commandes sont tout ce qu'il y a de plus standards : frein à main, rétroviseur, charges de nitro pour enfumer les adversaires… La difficulté est plutôt bien dosée. Mais… qu'est-ce qu'on s'ennuie au bout de quelques courses. Il y a bien quelques accrochages avec les concurrents, et en insistant, on parvient à faire des tonneaux. Des fois, on sent même les différences d'adhérence. Mais las, Off Road manque d'un petit quelque chose d'accrocheur pour se faire remarquer dans la jungle des jeux du même style. Un dernier truc : les panneaux publicitaires avec des marques connues dans tous les virages, ça fait peut-être réaliste mais ça bourre grave.
S'il doit y avoir des pubs dans les jeux ok, mais alors les jeux devraient être gratuits.

ian solo



L'effet de la pluie renforce l'impression de vitesse.



Des tonnes de polygones pour pas grand-chose.





Un peu de technique

La réalisation technique d'Off Road est sympathique au premier abord. Parmi les effets graphiques, on trouve des flaques d'eau réfléchissantes, les voitures propulsent de la terre, des feuilles mortes, de l'eau. Comble du raffinement, on trouve des petits pilotes bien modélisés et animés dans les cockpits (on les voit tourner le volant). Mais il y a aussi un paquet d'objets inutiles sur les abords des circuits qui doivent bien faire descendre le frame rate sans apporter grand-chose. Les décorations des voitures sont un peu ternes. Bref, c'est correct mais pas très excitant.
Nous avons testé Off Road sur un PIII 500 avec une TNT2. En 1024x768, avec toutes les options enclenchées, ça ne s'annonçait pas parfaitement fluide. Il faudra compter sur une machine musclée (PIII 750, carte 3D AGP 32Mo) pour que le jeu tourne correctement avec les options à fond. Le rendu sonore, avec un effet de spatialisation, s'avère lui fort réussi.



Le design des véhicules est bien quelconque.

En Deux Mots

Off Road aurait été bien inspiré de sortir il y a deux ans, à l'époque où nous l'avions découvert. Aujourd'hui, il ne se démarque pas techniquement de la concurrence, sans faire non plus montre de beaucoup d'originalité dans les concepts. Inodore, incolore, sans saveur…

+ Complet
- On s'ennuie

75	70	65
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





Carte graphique ABIT Siluro GF2 MX
Accélérateur 3D nVidia NV11
Système TwinView avec sortie TV S-Video



ABIT Home Theater 5.1 Dolby Digital
Enceintes Home Cinema SP50 ou SP51
Carte son AU10 avec Télécommande
Livrée avec WinDVD (version complète)

Pour Jeux, DVD et Applications Multimedia

ABIT Computer Corporation
Rendez-nous visite sur www.abit.nl
market@abit.com.tw

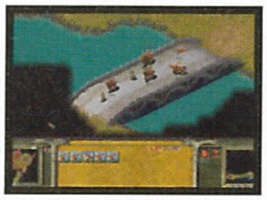
E.C.I. CORPORATION S.A.
EXT COMPUTER INTERNATIONAL
TEL: 01 45 73 68 88

MOREX
TECHNOLOGIES FRANCE S.A
TEL: 01 41 47 67 67

95/98	direct 3D	MULTIJOUEUR	
		Réseau Local	8
		Modem Direct	8
		Internet IP	8

Jouable sur **PII 300, 64 Mo Ram**
Éditeur **Eidos Interactive**
Développeur **Overmax Studios Chine**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **8**





Le Destin du Dragon
Les Trois Royaumes

STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

On n'a jamais vu une chinoiserie aussi peu chinoise ; les créateurs auraient dû relire leurs classiques asiatiques avant de nous développer un produit sans inspiration.

Le genre Age of Empires a fait de nombreux émules, dont la majorité n'a pas vraiment réussi à décoller. Le Destin du Dragon essaie de se démarquer de ses concurrents en vous transportant dans l'univers médiéval chinois. La chute de la dynastie Han est un prétexte pour vous introduire dans un monde inédit en proie au chaos, où trois concurrents s'affrontent pour devenir empereurs.
Les missions, plutôt classiques, offrent peu de surprises, même si la partie gestion a été poussée. Ainsi, vos paysans subviennent-ils aux besoins de votre armée, non seulement en exploitant les matières premières, mais aussi en cultivant la terre. Placés dans les bâtiments adéquats, ils deviennent fermiers pour nourrir vos soldats, archers ou piquiers pour défendre vos murs et étendre votre territoire, ou encore manufacturiers. Leur polyvalence permet de vous adapter à toutes les circonstances, aux catastrophes naturelles autant qu'aux sièges. Bien sûr, entraîner tout ce petit monde vous coûte cher, et vous augmenterez ou diminuerez les impôts pour avoir des arrivées d'argent sans faire fuir votre population.
Un autre moyen d'avoir de plus gros revenus consiste à capturer des bourgs (que vous ne pourrez pas développer), ou à assiéger les cités adverses pour leur demander des tribus ou en prendre le contrôle. La gestion de votre ville est suffisamment bien conçue pour vous permettre de vous amuser avec, sans que cela vous empêche de vous consacrer aux combats, bien que l'impossibilité de développer de nouvelles cités et d'augmenter les capacités des villages capturés en limitent toutefois l'intérêt. La présence de héros à enrôler dans les auberges saupoudre le produit d'un soupçon de RPG. Avec l'expérience acquise lors des combats, ils bénéficient d'aptitudes magiques et techniques qui peuvent influencer la bataille. Placés à des postes clés, ils boostent la recherche ou entretiennent des relations diplomatiques avec les concurrents.

L'arche est le centre de votre cité : elle permet de créer des villageois et donc de vous développer. Pour prendre la ville, il suffit de détruire son centre administratif. Les soldats ennemis continueront à se battre pour essayer de le reprendre, mais la cité vous appartiendra.



Un peu de technique

Des bruitages réalistes résonnent lors des combats, mais la musique est pratiquement absente. La prise en main est aisée grâce à une interface claire (et légèrement disgracieuse). Le graphisme rappelle celui de AoE en moins riche et moins animé. En 1024, avec un 650 MHz (tout de même !), le moteur ne souffre aucun ralentissement mais gère mal le déplacement des troupes : si vos unités ne se bloquent pas, en revanche elles n'arrivent pas toujours à trouver la route la plus directe entre deux points. C'est clair, vous n'y jouerez pas pour admirer le galop de vos cavaliers. Les développeurs annoncent une config mini P166, mais préférez assurer avec un P300.

Les affrontements ne changent pas pour autant : le plus bourrin et la plus grosse armée gagnent, même si celle-ci doit, avant d'en venir au carnage, poser une échelle contre des murailles pour pénétrer dans une cité. On a juste essayé de rendre le soft différent en mixant des éléments de gestion, RPG et stratégie, sans vraiment chercher à développer un titre original. Du coup, on a du mal à se prendre au jeu, et seul le réseau avec un adversaire moins prévisible que l'ordinateur risque de lui offrir un plus.

Kika

Votre armée doit se nourrir, et le seul moyen pour cela, lors d'une campagne, est de faire suivre le chariot de ravitaillement pour créer un campement. Vous devrez alors envoyer continuellement des ravitailleurs pour qu'elle ne manque pas de nourriture et puisse se battre correctement.





En Deux Mots

Si le Destin du Dragon se démarque de ses concurrents (Age of Empires, Age of Kings, America) grâce à ses innovations, ces dernières ne sont pas suffisamment exploitées pour qu'il devienne plus intéressant que les autres.

+ Peu d'évolutions graphiques
+ Pathfinding nul
– La polyvalence des unités

50	70	65
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Chez Ultima, les Cossacks attaquent à 269* frs



* L'évènement PC arrive en force chez Ultima : Cossacks est au prix de 369 frs.
Ultima vous reprendra votre dernier jeu PC✧, (acheté dans les 3 derniers mois) pour... 100 frs !
Faites le compte et bénéficiez du chef d'oeuvre pour seulement 269 frs !

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

JEUX • CONSOLES • PC • DVD

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

NOUVEAU : ARGENTEUIL 01 30 7617 27
10, Bld Héloise - 95100

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

LEVALLOIS 01 47 37 02 55
96, rue du Président Wilson - 92300

NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

SAINT-MAUR 01 48 89 90 19
125, Bld de Champigny - 94100 - Face gare RER Champigny

TORCY 01 60 06 45 40
C. Cial Continent Val Maubée - 77200

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

AURILLAC 04 71 64 60 15
"Teddy Toys" - avenue de conthe - 15000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

BLAGNAC 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BLOIS 02 54 20 37 36
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000

BREST 02 98 80 62 14
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BRIVE CHARENSSAC 04 71 04 14 20
"Teddy Toys" - 141, av.Charles Dupuy - 43700

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

NOUVEAU : DREUX 02 37 42 69 79
C.Cial Plein sud - Dreux Vernouillet 28500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

GUERET 05 55 61 93 57
"Teddy Toys" - avenue du Maréchal Leclerc - 23000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 .... 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
Passage des Tanneurs - 80 rue de paris 59000

METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NEVERS 03 86 61 44 37
C.Cial Carrefour - 58000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000 (près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

ST-FLOUR 04 71 60 92 08
"Teddy Toys" - 5, rue de Villeneuve - 15100

SENS 03 86 83 01 91
27, rue de la République - 89100

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOUL 03 83 64 65 11
5, rue Joseph Carrez - 54200

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

NOUVEAU : VANNES 02 97 01 01 55
7, rue Guenahel - 56000

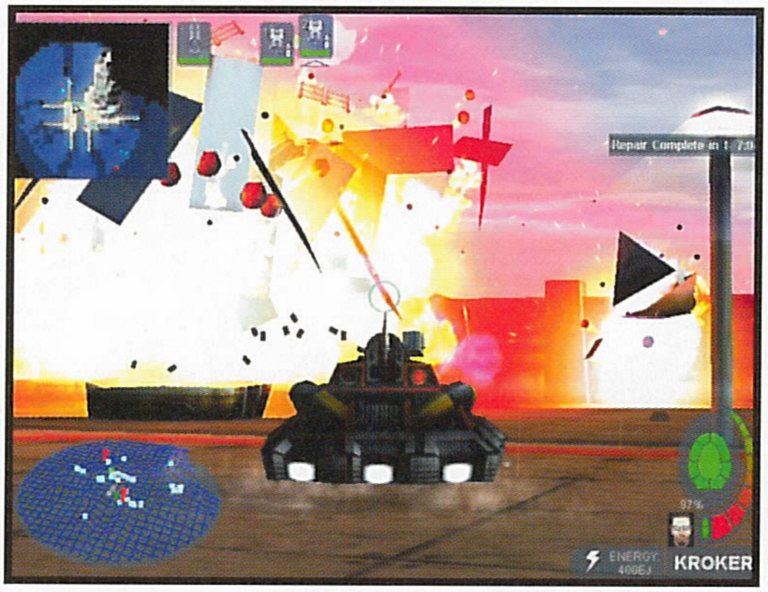
VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

✧ Jeu PC distribué dans les 3 derniers mois, hors game budget. Attention opération valable dans les magasins suivants l'opération (tel à votre magasin).

NOUVEAU 10 SALLES DE JEUX EN RÉSEAU : Brunoy, Levallois, Nogent, St Germain en Laye, St Malo, St Maure, Auch, Laval, Niort, Vannes.

Vous avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de : • 17 ans d'expérience et de savoir faire • une communication nationale importante • 1ère centrale d'achat de France de magasins indépendants • Aucun droit d'entrée • Pour plus d'information contacter : ULTIMA DISTRIBUTION, centre d'activités de l'ourq, 45 rue Délizy 93692 PANTIN, Tél : 01 48 10 75 97 Fax : 01 48 91 29 12 E-mail : h_saesultima@im-multimedia.com.



Un peu d'histoire.
Hostile Waters se situe dans un proche futur. Nous sommes en 2032. Tiens, un rapide calcul de tête me dit que je serai encore vivant en ce temps-là et c'est plutôt cool. Ackboo, lui, sera probablement mort : les Kinder Bueno auront eu raison de son foie, à moins qu'un scientifique de renom ait prouvé qu'une relation existe entre la prise de poids et l'ingestion à répétition de barres chocolatées. Donc 2032, c'est à la fois assez proche et assez lointain pour qu'on puisse tomber dans le domaine de l'anticipation et tirer des plans sur la comète, côté innovations technologiques. Moi, par exemple, dans ces années-là, je souhaiterais voir enfin l'apparition de trucs comme la teinture à chiens non toxique ou l'arbre à clous, et côté médecine, d'un vaccin permettant enfin d'éradiquer le panaris. Dites, ce serait pas sensas ? Bien sûr que si ! Bien curieusement, les développeurs d'Hostile Waters ont une vision bien plus tristounette de ce futur : la paix entre les peuples sera enfin présente sur l'ensemble du Globe où un troupeau de hippies aura pris le contrôle du monde.

Le tas de rouille s'en va-t-en guerre

Heureusement, un conglomérat formé d'anciens militaires, de présidents, de financiers (ah oui, l'argent a disparu au profit d'un système de troc assez astucieux basé sur l'échange de cartes téléphoniques de collection) et de quelques autres professions grincheuses, complotent ensemble pour reprendre le contrôle du monde. Ces derniers, au lieu de mener leur cabale au sein des cités, se sont réfugiés sur des archipels situés dans le Pacifique, histoire d'avoir la paix mais aussi de compter fleurette aux vahinés. Ces îles paradisiaques sont devenues peu à peu des bastions technologiques imprenables, où les insurgés élaborent et fabriquent des armes de destruction massive. Connement, les dirigeants pacifistes ont

98 direct 3D

Jouable sur PIII 300, 64 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Interplay États-Unis
Développeur Rage Software GB
Texte et voix VO **Nbre de joueurs** 1

Hostile Waters

STRATÉGIE / SHOOT POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Hostile Waters fait partie de ces jeux que l'on a attendus pendant un temps assez long, au point même d'en oublier leur existence. Les auteurs de celui-ci, les coyotes de Rage Software, avaient à leur actif quelques belles démos technologiques, à l'instar de Incoming, un gros shoot bien arcade reléguant Beach Head au niveau d'un éducatel pour le troisième âge.





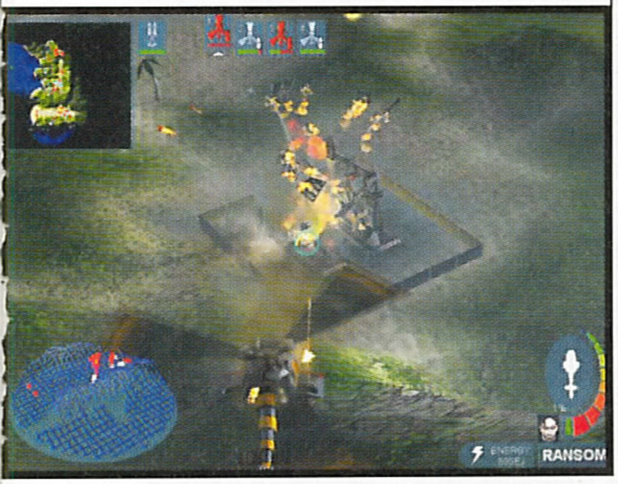
Cette espèce de tas de boue rouillé n'est rien d'autre que votre navire.



Un excellent jeu, à deux ans près

Le plus gros problème d'Hostile Waters, c'est qu'il a peut-être raté son siècle (en temps informatique, un siècle équivaut à 2,8 de nos années. Oui oui, c'est très précis !). S'il était sorti un peu plus tôt, il aurait presque pu faire oublier d'autres jeux en full 3D tels que Dark Reign II. En fait, on a l'impression qu'Hostile Waters est un produit hybride réussi, dont la richesse se trouve heureusement bien au-delà du simple shoot 3D. Malgré cela, on regrette finalement que pas plus d'éléments de stratégie temps réel n'aient été introduits. En fait, on déplore surtout l'absence d'unités différentes à piloter par dizaines. Pareillement, un meilleur système de communications et d'ordres aux ailiers aurait pu être introduit, même si le temps s'arrête momentanément en vue carte. Néanmoins, la technique est bonne et la majorité des scénarios passionnants : on regrette juste qu'à ce titre, la campagne ne soit pas dynamique, ce qui aurait pu au final donner un petit chef-d'œuvre. Mais je suppose que les développeurs avaient mieux à faire.

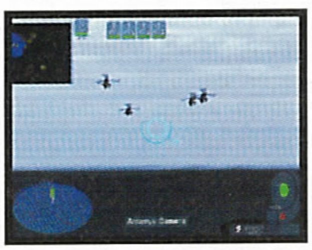
Chaque explosion fait jaillir et apparaitre des dizaines de nouveaux objets.





Les méchants : un conglomérat composé d'anciens présidents, de militaires, de comptables et d'agents du fisc.

Le graphisme aurait pu être somptueux si les textures avaient été à la hauteur.



J'aime l'odeur du Super sans plomb, au petit matin.





mis l'ensemble de leurs Marines au clou : les morceaux de métaux ont été revendus à des milliers de sculpteurs se réclamant de César, Dubuffet ou Jacob Delafont. Oui, c'est vraiment un monde de merde. Le seul bâtiment encore capable d'appareiller est un porte-hélicoptères rouillé ayant la particularité d'abriter une usine fonctionnant sur le principe de la nanotechnologie. Cette dernière - je le rappelle pour ceux du fond - est la branche de la science qui vise à réduire la taille d'objets et de machines à des proportions atomiques. Le but de cette technologie réductrice étant, à terme, de créer par exemple un réseau d'anticorps artificiels, des mini-bombes, ou des voitures assez petites pour être conduites par des puces. L'avantage de cette usine flottante réside dans sa capacité de fabrication d'armes et de véhicules à partir de rien et en un minimum de temps, tout en pouvant les recycler si nécessaire pour créer autre chose.

Les plages du Cotentin

Les gens qui s'attendaient à trouver un Battlezone dans ce jeu seront très certainement déçus ; même chose pour ceux qui espéraient trouver un revival de Carrier Command. Car malgré quelques points communs sur le fond et le background, on reste assez loin de ce vieux titre, notamment à cause du monde et son absence de dynamisme. C'était pourtant cette ressemblance au niveau du background qui avait fait parler du jeu de Rage dans le cercle très fermé des Amigaistes désespérés. Pas grave les gars, vous vous consolerez avec la prochaine version du Workbench que les habitants d'un univers parallèle sont en train de développer.



L'écran d'armement : c'est ici que l'on équipe chaque véhicule d'armement et de deux-trois gadgets.

Que serait la base militaire sans le traditionnel C-130 ?





Bienvenue au chantier du Pacifique

Une partie importante du jeu fait la part belle aux bâtiments et travaux publics. Le joueur va ainsi se transformer en conducteur d'hélicoptère porteur afin de transporter du matériel, des véhicules d'un endroit à un autre ou du navire vers la terre. Cela permet non seulement de placer des véhicules lourdement armés à l'intérieur des lignes ennemies, mais aussi de transporter des engins explosifs à côté d'un bâtiment un peu trop compliqué à atteindre. Pour trouver ces derniers, on peut aussi fouiller du côté des décombres, où un 30 tonnes rempli de carburant instable se mettra souvent à votre disposition pour chuter sur vos ennemis.

Hostile Waters se veut être un compromis entre shoot 3D et jeu de stratégie.

Hostile Waters, c'est l'histoire d'un navire de guerre se déplaçant d'île en île, qu'il faudra prendre d'assaut et contrôler à terme. Le dénominateur commun de la plupart des missions se trouve dans leurs premières minutes, rappelant bien souvent celles du débarquement en Normandie : on établit une tête de pont avec un nombre limité d'unités ; on tient tête aux assauts de l'ennemi, tout en consolidant ses défenses. Sous ses airs de jeu d'arcade bête et méchant, Hostile Waters demande tout de même une bonne vision tactique de la zone à investir, sous peine d'avoir à recommencer la mission une bonne douzaine de fois. Chaque île du jeu est sensiblement différente de la précédente : de par les ennemis tout d'abord, mais aussi de par la qualité de leurs installations ou le niveau technologique dont ils disposent. Certains points névralgiques feront des cibles privilégiées : les usines d'armement et de véhicules, les héliports, les centres de communication et les radars seront autant d'éléments de la défense ennemie que l'on se fera un plaisir d'éliminer un à un pour l'amputer peu à peu de ses possibilités. Voilà pour la stratégie générale d'un jeu qui recèle plein de ressources, avec des missions parfois très bien scriptées.



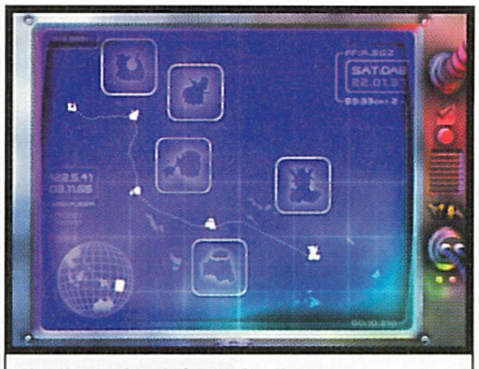
Des allures de strat' temps réel

Hostile Waters possède un héritage direct provenant des jeux de stratégie temps réel. Ainsi en va-t-il des ressources : pour construire, il faut posséder du métal que l'on récupère sur les épaves ou les bâtiments détruits. La chose se fait tout bêtement en envoyant un recycleur qui se chargera de cette tâche. Que du grand classique. Dans le même ordre d'idée, tout ce qui a été créé pourra être recyclé en cas de disette métallique. Parfois, le recycleur servira même d'appât pour attirer les ennemis qui convergent vers lui, tel un aimant. Le high-tech, justement, parlons-en : au tout début, on ne dispose que de deux pauvres véhicules utilitaires (un terrestre et un aérien) qui nous permettent de faire nos premières armes. Bien entendu, à mesure de l'avancée des missions, on se met à acquérir des machines et des véhicules tout à fait nouveaux. Le porte-avions, par exemple, ne peut pas se défendre tout seul lors des six premiers scénarios, et il faudra tout faire manuellement jusqu'à ce qu'on lui colle une paire de canons plus efficaces, histoire de lui donner sa petite indépendance. Auparavant, on lui aura



Arrestation de petits dealers à Trou-Les-Oies.

imposé une vie d'enfer, en le défendant lors d'un scénario où des ennemis composés de bombardiers et d'hélicos arrivaient allégrement par vagues de cinq pour le détruire. Contrairement à nombre de jeux du même genre, Hostile Waters permet de donner un nombre conséquent d'ordres aux unités pour les faire accomplir des tâches simultanées. Ainsi, la touche F1 nous amène devant une carte tactique qui nous permet de donner autant d'ordres que l'on souhaite à nos petits esclaves. Tout est fait de ce côté pour simplifier les choses. On peut par exemple ordonner à un hélico de levage de porter une unité du navire à la terre, de la déposer, d'aller examiner un objet, et de revenir se faire recycler. Pour aider un peu le joueur, le temps s'arrête lorsque l'on se trouve sous cette vue. Au moment de construire les appareils, on peut choisir d'inclure en eux une interface d'I.A. qui permet de leur greffer l'esprit d'un équipier mort ou de les laisser sans cerveau. Ces derniers véhicules ne pourront fonctionner que si l'on prend personnellement possession d'eux. Les autres héritent du caractère et des possibilités de leur pilote ou de leur conducteur. Bien entendu, certaines I.A. sont plus orientées aviation que pilotage de tanks ou de grues. Au moment où l'usine est mise en branle, l'équipement à placer à bord de l'unité est piochée dans une liste (au début très modeste) de technologies. Au fur et à mesure du jeu, notre collection de soldats morts augmentant, on obtient un choix conséquent de gus pour diriger ces machines, jusqu'à un maximum de dix en même temps. Les engins conduits par les I.A. peuvent être aussi commandés par nos soins : les touches numériques permettent de passer de l'un à l'autre, et l'ordinateur reprend la main dès qu'on laisse la place vacante. À ce niveau, je salue l'Intelligence Artificielle, qui fonctionne plutôt bien ; même si, parfois, le recycleur va se perdre sous le feu de l'ennemi, il se dirige particulièrement bien sur des terrains aussi accidentés que Beyrouth un jour de bombardements.



L'un des archipels à prendre d'assaut.

Un peu de technique

On aura beau dire ce qu'on voudra sur le rapport entre l'esthétique et l'intérêt, ça ne changera pas grand-chose : je trouve les paysages et les terrains d'Hostile Waters assez ratés, et ils diminuent le plaisir que l'on trouve à s'y balader. Alors qu'on aurait pu s'attendre à quelque chose de magnifique de la part des développeurs d'Incoming, on se retrouve devant des textures grises et assez tristes, parfois mal jointées.
Après avoir assimilé une interface un peu confuse, on se lance dans des combats où les forces en présence ne dépassent jamais les 25 unités. Le jeu ramouille un peu en 1024 lorsque tout ce beau monde est là, mais en sachant qu'un moteur physique tourne en dessous, gérant particules, éclats et rebonds, on se dit que l'ensemble n'est pas si mal programmé.
Côté musiques, rien à dire ; côté sonorisation, on a droit à une belle ambiance de guerre aux alentours des endroits peuplés. Les textures un peu grisâtres, tout en n'ajoutant rien au réalisme, gâchent un peu le plaisir de se balader dans un univers en 3D.



Beau comme les plages de Dieppe un jour de pluie

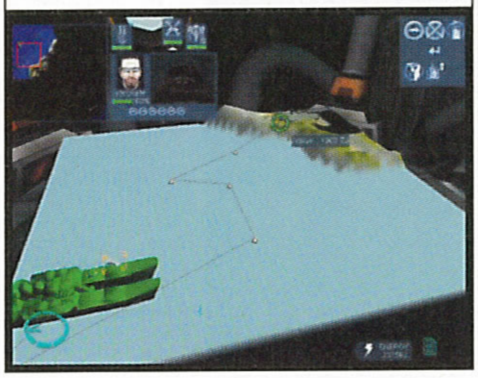
Côté véhicules, pas vraiment d'inspiration à l'horizon : on se croirait devant une modélisation en grand taille des tanks et des unités de Total Annihilation ou de Warzone 2100. C'est d'autant plus dommage que celles-ci sont souvent très bien animées. Côté bâtiments et décors, on trouve à boire et à manger, et bien souvent,





Quel plaisir de lâcher des camions-citernes sur les gens !

La carte tactique : c'est ici que l'on donne les ordres et que l'on établit les points de passage pour les armées.



la qualité atteint même l'échelle des êtres humains, qui se font des coups de sang lorsqu'un de nos hélicos armé jusqu'aux dents vient flotter mollement au-dessus de leurs têtes.
Dans le coin effets spéciaux, que du bon : la moindre explosion est crédible et projette débris et particules sur les environs immédiats. Chaque objet possède une armure, un capital de points de vie et quelques autres caractéristiques. Le modèle physique du monde est réglé au poil avec de l'inertie, de la balistique et d'autres trucs bien sympas, comme les débris que l'on peut faire rouler à coups de mitrailleuse, ou la flottabilité de tous les objets présents. Les tirs, fumées et autres aspects du genre s'annoncent aussi somptueux. Au niveau du style et de la qualité générale, on se prend à repenser au jeu Wargasm de DiD, des voisins développeurs et des amis de Rage Software. Autre particularité du gameplay de Hostile Waters : il tourne autour d'une journée qui alterne des cycles de nuit et de jour de quinze minutes. Ainsi, le petit matin avec son brouillard est souvent un moment idéal pour monter une attaque discrète. Pareillement, les ennemis ne dédaignent pas des attaques de nuit où le joueur se voit obligé d'utiliser l'amplificateur de lumière.

Bob Arctor

En Deux Mots

Hostile Waters est un fort bon jeu ; on parcourt les missions avec plaisir, même si les textures recouvrant les terrains sont bien trop ternes pour rivaliser avec la concurrence. Le gameplay est à la hauteur de nos espérances, même si on aurait souhaité voir plus de matos et surtout bien plus d'unités pilotables.

- + Les explosions, et autres effets « made in Rage »
- + Le gameplay très équilibré entre action et tactique
- – Les textures provenant d'un autre âge, qui gâchent un peu le jeu

81	76	82
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Star Trek Away Team

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUT PUBLIC – PC CD-Rom

JOUABLE SUR **SUR PII 350**
ÉDITEUR **ACTIVISION**
DÉVELOPPEUR **REFLEXIVE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 6**

J'adore le dimanche. Les gens roulent comme des cons, les activités familiales monopolisent la journée, et certains individus – j'en fait partie - attendent patiemment 22h40 pour se figer devant une chaîne câblée, afin de mater un épisode de Star Trek... Suprême récompense hebdomadaire !



Le jeu hérite du riche background de Star Trek : ici, un Vulcain interroge un prisonnier en lisant son esprit.



L'outil Zoom du jeu permet uniquement de transformer l'écran d'affichage en bouillie de pixels.



Je parle des nouveaux épisodes, pas ceux du Capitaine Kirk. Ceux où l'on se dit que les héros ne vont pas mourir, alors que ça peut très bien arriver (l'inverse des premiers, quoi. Merci Canal Jimmy !). Le genre d'épisode de Star Trek que l'on peut regarder sans passer pour un treky débile. En attendant, la nouvelle génération de Star Trek m'a permis de tester Star Trek Away Team avec un œil d'amateur éclairé.

Pyjama Blues

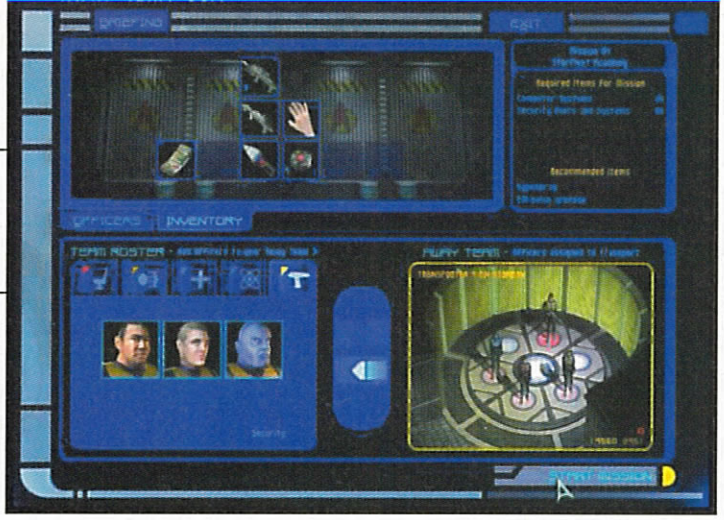
Tout commence lorsque des Romuliens enlèvent des savants Klingons avec leur nouvelle invention : un virus capable de transformer n'importe qui en guerrier bien remonté contre son entourage proche. À partir de là, la situation politique de l'univers prend un sale coup, puisque même la Fédération, qui garantit la paix dans la galaxie, devient noyautée par ce mal.
Ainsi, on se retrouve à la tête d'une équipe de paranos, qui devront enquêter sur les méfaits de l'organisation Warden, responsable de l'épizootie de fièvre berzeck dans le secteur. Cette enquête nous emmène dans une foule de mondes différents, allant de la planète récemment terra-formée, aux vaisseaux Borgs (les Borgs passent leur temps à enlever plein de gens pour les transformer à leur image ; des hommes machines), en passant par toute une série d'investigations à effectuer sur la Fédération elle-même, que ce soit au siège de Star Fleet (le bras armé de la Fédération) ou dans un quelconque vaisseau de la flotte. L'action est vue de haut, et l'ensemble se gère façon Commandos, sauf que dans ce cas précis, tous les gadgets de Star Trek font une apparition remarquée. Ainsi, il n'est pas exceptionnel de voir des ennemis nous débarquer sous le nez grâce aux techniques de la téléportation. Ça rajoute pas mal de piment, et ça nous permet d'envisager de nouvelles tactiques.

Une option permet d'afficher le champ de perception visuelle des ennemis et des systèmes de surveillance.





Comme tout Star Trek qui se respecte, l'action est ponctuée de commentaires issus du journal du capitaine. Notez le nouveau type de vaisseau-savonnette de la Fédération : l'USS Incursion.



À chaque début de mission, on choisit ses équipiers en fonction de l'équipement nécessaire.



Un peu de technique

Graphiquement, le jeu est très propre. Presque trop, mais à ce stade, il vaudrait mieux reprocher cela au design de la série. Ceci dit, les décors ne sont pas laids. On a droit à un affichage en 640x480, ce qui permet au jeu de tourner sur des configurations aussi modestes qu'un PII 300 équipé d'une simple TNT. Du coup, le choix de la basse résolution rend inutile l'outil zoom du jeu, puisqu'elle le transforme en bouillie de pixels. De plus, le jeu souffre de problèmes de gestion de collision. Par exemple, il arrive fréquemment que les tirs de phaseur traversent certains obstacles, ou bien qu'un objet trouvé sur un cadavre soit impossible à ramasser, car trop près d'un élément du décor. Ce genre de détails peut très bien faire foirer une mission ; il est donc recommandé de se servir à outrance de la sauvegarde.
Pour les sons, ça reste très honnête. Les bruitages restituent l'ambiance, et les musiques sont à la hauteur. Certes, ce ne sont pas des envolées lyriques symphoniques, mais elles contribuent à renforcer l'immersion. Côté voix , la version testée, en anglais, était très valable. Maintenant, pour la VF, c'est un peu la surprise façon roulette russe avec trois balles dans un chargeur de cinq chambres. Suspense !





Le jeu souffre de défauts dans la gestion des collisions. Surtout lors des phases de tir.



On a exploré autant d'intérieurs que d'extérieurs.

Strong Arm of the law

On doit donc diriger une section de Star Fleet, composée de six individus extraterrestres ou d'humains venus de tous les horizons, et on doit livrer des combats tactiques sur une bonne quantité de fronts. Les individus sont tous spécialisés dans leur domaine. On trouve le capitaine, le médecin, l'ingénieur, l'officier de pont, et l'officier de la sécurité. En tout, dix-sept personnages différents sont sélectionnables.
Évidemment, on peut composer une unité avec plusieurs représentants issus de la même branche professionnelle, mais d'une manière générale, il est obligatoire de former son équipe avec un capitaine à sa tête. De plus, certaines missions demandant un matériel spécialisé exigeront un choix précis parmi les équipiers, puisque ici, l'équipement fourni sur chacune des recrues l'est par défaut. Par exemple, impossible de trouver une arme de snipe sur un médecin, ou encore un terminal de piratage informatique sur l'officier de la sécurité.
Sur le terrain, on gère l'action à l'aide de commandes simples et efficaces, pour évoluer dans les missions. Les types de mouvements possibles se résument à marcher, courir, et avancer discrètement (accroupi ; manifestement, Star Fleet n'a pas formé ses hommes à ramper). Pour les actions des personnages, tout dépend du type d'objet qu'on lui colle dans les paluches. Si tout le monde porte un flingue, tout le monde s'en servira d'un seul coup. En revanche, si on utilise un objet spécial, même en ayant sélectionné tout le groupe, seul le possesseur habilité à se servir dudit objet se déplacera pour réaliser son action. Pour éviter les ennemis, on dispose d'une mini-carte affichant leur localisation (ainsi que celle des objectifs à atteindre), et d'une option nous permettant de visualiser leur champ de vision. C'est aussi valable pour les caméras de surveillance. Et comme on peut sauvegarder où et quand on veut, on peut se permettre, plusieurs fois de suite, d'élaborer une foule de tactiques et de stratégies différentes. C'est simple comme bonjour !

Illogique, Capitaine

D'une certaine manière, il est heureux que Away Team soit si simple dans son interface. Parce que sur le terrain, on a l'impression de tenir la tête d'une équipe de bras cassés. Non pas qu'ils soient amorphes, loin s'en faut… mais ils n'ont pas d'Intelligence Artificielle active. Mmm… Explication. En gros, vos hommes sont des boulets. Si vous leur donnez l'ordre de tirer, pas de problème, ils feront ça très bien. En revanche, s'ils se retrouvent sous le feu de l'ennemi, il se contenteront de prendre les dégâts, comme des grands, sans riposter automatiquement, sauf si, bien sûr, vous leur en donnez l'ordre. Il aurait été plus futé de rajouter soit un ordre de « non-feu », soit une gestion de l'agressivité des personnages.
Autre manque : choisir la formation que l'on peut faire prendre à l'escouade est impossible. Tenir à six sur une pauvre passerelle tient du casse-tête chinois, voire du ridicule. Ridicule aussi, lorsque le groupe entier se met à courir en même temps, et que chacun des membres de l'équipe se tourne l'un autour de l'autre, afin de le laisser passer dans un passage étroit. Un vrai ballet de têtards ! Remarquez, ça a le mérite d'être drôle.
Ça l'est moins lorsqu'on se retrouve sous le feu de l'ennemi. Dans ce cas, on peut vite tirer sur l'un de ses soldats au milieu de l'action, et c'est d'autant plus vrai lorsque les adversaires se rapprochent au contact.
De plus, il est interdit de mourir, alors que, théoriquement, on dispose d'un certain réservoir de recrues. Je comprends que le capitaine soit exclu de la clause « décès » du jeu, mais de là à l'appliquer à tout l'équipage, ça retire de l'intérêt au jeu. Où est le risque si on n'a pas le droit de mourir sans perdre ?
Enfin, il est impossible de programmer des opérations d'une manière synchronisée entre les personnages. À la limite, grâce à la pause, on peut distribuer les tâches, mais impossible de faire correctement une embuscade, ou encore de couvrir un personnage qui fait une action particulière. Dommage.

Pete Boule

En Deux Mots

STAR TREK AWAY TEAM N'EST PAS QU'UN SIMPLE COMMANDOS-LIKE, PUISQU'IL BÉNÉFICIE DU BACKGROUND DE LA SÉRIE STAR TREK. DE FAIT, LE CHAMP D'ACTION DU JOUEUR S'EN RETROUVE CONSIDÉRABLEMENT ÉLARGI. DOMMAGE QUE LE JEU SOUFFRE DE QUELQUES PÉTOUILLES TECHNIQUES, ET D'UNE CERTAINE DÉSINVOLTURE SUR QUELQUES POINTS DE SA RÉALISATION, L'I.A. DES PERSONNAGES PAR EXEMPLE. C'EST UN BON JEU POUR LES FANAS DE SCIENCE-FICTION, OU ENCORE POUR LES GENS QUI SOUHAITENT UN BON ENTRAÎNEMENT DANS LE GENRE, EN ATTENDANT LA SORTIE DE COMMANDOS 2.

+ Le background Star Trek au service de l'intrigue
+ La simplicité de l'interface
– Les personnages passifs devant l'action
– Les problèmes d'affichage

70	79	73
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Débarquer sans mémoire dans un nouveau monde ouvre la porte aux scénarios les plus inimaginables. Nival nous en a concocté un qui devrait satisfaire les appétits des guerriers et des voleurs.

95/98 · direct 3D

MULTIJOUEUR	
Réseau local	6
Modem	oui
Internet	IP 6

Jouable sur **PII 500, 64 Mo Ram**
Éditeur **Fishtank Interactive/Ubi Soft**
Développeur **Nival Interactive Russie**
Texte et voix **VF**

Evil Islands
Curse of the Lost Soul

ACTION / RPG POUR TOUT JOUEUR - PC CD-ROM



Cadavres sanglants, personnages saignants... Evil Islands a un aspect gore qui ne laisse pas indifférent.





La maniabilité de la caméra permet d'admirer de très près les grosses bêtes qui vous veulent du mal.

Avec Rage of Mages, Nival nous avait surpris. Ce jeu sans prétention se montrait très agréable et tombait à un moment où il n'y avait pas beaucoup de RPG à se mettre sous la dent. Avec Evil Islands, cette société nous prouve que ce n'était pas un coup de bol. Cette fois-ci, l'aventure évolue dans un monde divisé en trois îles séparées par magie. Votre arrivée sur la première, Gipat, ne passe pas inaperçue. Les autochtones vous attendaient. Le héros est censé incarner le personnage d'une légende, mais impossible de vous souvenir de quoi que ce soit. Sans doute êtes-vous seulement un jeune homme qui a reçu un coup de trop sur le crâne. Dans tous les cas, pourquoi ne pas profiter de l'accueil qui vous est réservé, le temps de retrouver votre mémoire ?



De nombreux passages se révèlent être difficiles à traverser si on emploie la méthode bourrin, alors qu'en calculant bien son coup on peut contourner de manière complètement inaperçue les obstacles.

Un héros accompagné

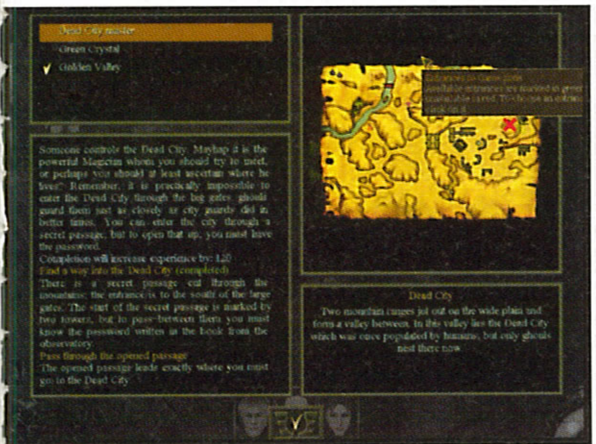
Quand on est un héros accueilli par une foule en liesse, on ne pense qu'aux privilèges : des meufs à la pelle, de l'or comme s'il en pleuvait et une vie de lucre et de paresse. Apparemment, le chef du village où vous atterrissez est loin de penser comme vous. Même pas le temps de profiter de votre réputation : il vous expédie en moins de deux en quête. Pour vous aider, plusieurs aventuriers peuvent vous accompagner mais vous débutez seul en attendant que votre prestance naturelle et vos bons résultats les attirent. Il n'y a pas vraiment de règle à suivre avec eux, vous avez le choix : rester seul où vous adjoindre un ou deux camarades. Les deux cas requièrent juste des stratégies différentes pour atteindre ses objectifs . En règle générale, votre groupe ne dépassera pas trois membres mais il faudra vous occuper d'eux à temps plein car leur I.A. est plus que limitée. Vos coéquipiers sont loin d'être des lumières,



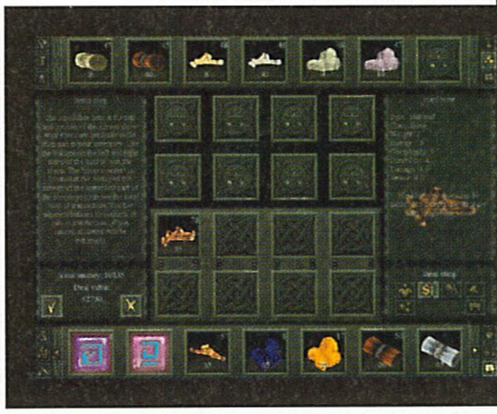
ils se contentent de suivre vos ordres sans réaction. Ainsi, dans un mur de flammes, ils ne bougent pas pour se mettre à l'abri et ne fuient pas non plus s'ils sont bien amochés.
Un passage un peu étroit, et ils se coincent ou empruntent alors des détours incroyables. Le pathfinding connaît des hauts et des bas dont on se passerait bien parfois. Sauver et recharger devient vite un second réflexe (heureusement que le tout est assez rapide).
Il n'existe ni classe, ni niveau au sens strict. Chaque personnage possède les mêmes attributs de départ, ainsi que les mêmes possibilités de spécialisation ; à vous d'investir l'XP que vous récupérez pour les transformer en archer, guerrier, voleur ou mage. Mais ne misez pas tout sur eux car à chaque changement d'île, vous les perdrez pour en découvrir de nouveaux. Leur statut de coéquipier se révèle vite artificiel : ils ne jouent aucun rôle dans le scénario. Leur présence est surtout destinée à vous faciliter la vie lors des combats. L'inventaire, inaccessible lorsque vous vous baladez sur la carte, ne s'ouvre que quand vous passez d'un lieu à un autre. L'idée est loin d'être géniale, même si les développeurs la défendent en assurant qu'elle permet de s'axer davantage vers un côté stratégique. Mais nous enlever le plaisir d'admirer illico les trésors que l'on a pêchés reste un vrai sacrilège, bien que la plupart des objets se limitent à des matériaux de construction bruts. Eh oui, adieu bijoux magiques, poudre de perlimpinpin et patte de hiboux, il ne nous reste plus que des kits à assembler pour obtenir un triste chapeau.

Le bricolage, un art de vivre

Evil Islands innove en vous proposant un kit du petit bricoleur presque parfait. Au fil de l'aventure, vous remarquerez que vous ne récupérez pratiquement jamais aucun objet fini. Vous ramassez surtout, sur les corps, des matériaux bruts à revendre ou à assembler : de la pierre, des os, du métal... tout ce qu'on utilise dans son atelier le dimanche. Chez les vendeurs, vous pouvez bien sûr acheter directement des sorts, des armes et des protections, mais leur marchandise n'est pas souvent au top. Une armure peut avoir plusieurs formes et plusieurs compositions. En la construisant vous-même, vous obtenez des alliances de matériaux plus efficaces que si vous la prenez telle quelle à un revendeur. La visite au magasin devient vite primordiale pour créer ses mélanges.
De la même manière qu'une armure, vous pouvez développer vos propres sorts en utilisant des runes qui joueront sur leur puissance. Ainsi, il existe une trentaine de sorts différents, tous basés sur les trois types de magie de jeu, mais en les disséquant, vous pouvez les adapter à vos besoins. Ainsi, un sort boule de feu classique aura autant de variantes que vous souhaitez lui en donner. Le jeu offre de nombreux objets et pas mal de sorts, mais il manque singulièrement d'artefacts bonus. Il n'existe plus les coffres de Rage of Mages, et une grande partie du butin biscornu que l'on récupère n'est utile qu'à la revente. Moi j'aurais bien aimé pratiquer le lancer de tête de harpie ou aligner des dents pour faire un collier magique.



Les cartes possèdent plusieurs accès, mais pour être autorisé à les utiliser tous sans parcourir le niveau de long en large, vous devez l'avoir nettoyé de la majorité de ses créatures.



Dans le monde d'Evil Islands, la campagne se vallonne, se pare de forêts encaissées dans des ravins et se baigne dans des eaux changeantes.

Évoluer

Comme dans tout RPG, les quêtes sont essentielles à la progression de votre personnage. Dans la plupart des cas, elles permettent surtout d'accumuler des points d'expérience en détruisant des créatures malveillantes et de trouver des artefacts particuliers. Evil Islands fonctionne un peu différemment. Vous n'avez plus vraiment besoin de parcourir toutes les cartes (à moins que vous teniez à récupérer du cuir de troll pour vous créer la super-armure) pour latter les indigènes afin de gagner de l'XP. En fait, vous vous apercevez très vite que la mort d'un loup ou d'un sanglier vous en ramène très peu. En revanche, résoudre une quête vous assurera le jackpot, et l'amélioration de votre héros ne peut passer que par là. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé d'accomplir les quatre-vingts quêtes proposées, mais on vous le conseille fortement si vous voulez survivre jusqu'au bout.
Comme le scénario est linéaire, vous n'avez pas vraiment le choix. Chaque ville comporte deux-trois NPC qui vous indiquent des objectifs. En règle générale, il suffit d'épuiser les conversations pour obtenir tous les renseignements. Les dialogues se déroulent sans votre intervention (on a déjà vu plus interactif, comme principe).
La force de votre personnage ne joue pas vraiment un rôle primordial dans l'accomplissement de son devoir de héros. Si les premières quêtes l'obligent à se battre assez souvent, les suivantes lui demandent surtout d'élaborer de bons plans. N'oubliez pas que vous serez rarement plus de trois et que les ennemis sont souvent en surnombre et de plus en plus costauds. Vous êtes obligé de ruser et de vous faufiler derrière les lignes adverses. Mais c'est tellement jouissif de ramper comme un chien entre deux gros gaillards, qui vous éclateraient en un seul coup s'ils voyaient le bout de votre cape, pour assassiner d'une lame fatale plantée dans son dos un mage trop gênant. Alors qu'on s'attendait à découvrir un jeu du même genre que Rage of Mages, son prédécesseur, on se rend compte que les développeurs ont introduit de véritables innovations. Les combats deviennent beaucoup plus complexes et demandent



Les dragons ne sont pas tous aussi sympathiques que celui-là. Vu leur puissance et leur nombre de points de vie, l'affrontement avec cette espèce est à éviter à tout prix.

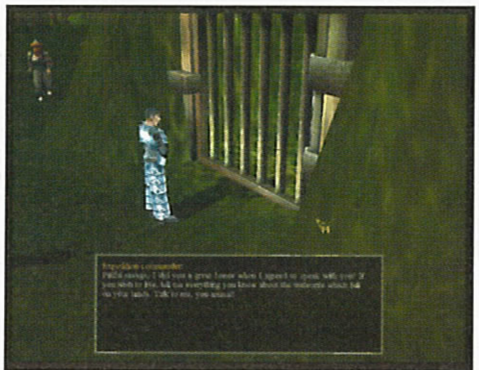
Pour composer votre propre arme, il vous faut un patron et le matériel adéquat. Dans certains cas, vous découvrirez même des runes magiques que vous pourrez glisser à l'intérieur pour rendre votre création plus efficace.



de bien connaître le terrain, le nombre d'ennemis et leur type. On passe du coup plus de temps à ramper qu'à courir et à calculer des combines, pour parvenir à se jouer des monstres sans se faire prendre.

Tigres et dragons

Les indigènes qui peuplent les niveaux ne manquent pas de ressources. Autant vos coéquipiers ont l'air tarte, autant les créatures paraissent douées. Les adverses rodent rarement seuls, et attaquer l'un engendre souvent des surprises désagréables. Jetez-vous sur l'orc qui roupille contre l'arbre, et vous êtes quasiment certain de voir se pointer toute sa petite famille, surtout s'il parvient à donner l'alerte. Pour une fois, on a l'impression qu'ils possèdent une vie ou au moins des objectifs. Les animaux bougent, les chasseurs patrouillent, les cyclopes gardent leurs moutons avec méfiance. Si vous fuyez, ils vous poursuivent tant que vous êtes dans leur champ de vision. Ils manient leurs armes avec efficacité et n'hésitent pas à retourner les techniques que vous pratiquez. Laissez-vous surprendre par-derrière, et vous verrez votre barre de vie descendre de moitié, si ce n'est plus. L'archer, lui, évitera la mêlée pour vous balancer ses flèches bien à l'abri, tandis que le mage lancera des sorts de groupe pour que vos compagnons en profitent autant que vous. Du coup, vous devez adapter votre stratégie en conséquence et souvent recharger pour découvrir le meilleur moyen de vous en sortir. L'utilisation du décor devient primordial. Dans le monde d'Evil Islands, la campagne se vallonne, se pare de forêts encaissées dans des ravins et se baigne dans des eaux changeantes. Les caches ne manquent pas et l'ennemi se repère souvent à la dernière minute. Aussi, chaque élément du décor est à prendre en compte dans sa progression, ainsi que chaque bruitage. Entendre le grognement d'une bête prévient de son arrivée et le bruit de pas monstrueux ne laisse aucun doute sur les habitants du coin. L'alliance son et décor s'annonce réussie, mais le scénario manque d'imprévus pour leur permettre d'offrir une ambiance bien trippante.



Les séquences animées se retrouvent en nombre à chaque rencontre ou étape importante du jeu.



Les terrains offrent une grande diversité de relief et de végétation, on ne s'en lasse pas.





Un peu de technique

Le moteur a beau être génial, il se montre particulièrement gourmant en ressources (avec un 650 MHz, on a droit à des ralentissements occasionnels). Si vous tenez à avoir le maximum de détails, avec les ombres de tous les objets et un graphisme au top, vous avez intérêt à posséder une grosse configuration. Dans le cas contraire, vous pouvez toujours lancer le mode « pauvre » : le jeu perd de son charme (il suffit de jeter un coup d'œil sur les photos pour s'en rendre compte) mais reste tout à fait acceptable. Les bruitages, nombreux, ne rendent pas l'ambiance particulièrement flippante. La balance entre musique, son et paroles n'est pas géniale ; régler l'un à fond et diminuer les autres permettent de se mettre dans le bain. Mais rien à faire, on ne trippe toujours pas, la musique est assez répétitive, et le ton guilleret du fond sonore fait plus penser à une balade amicale dans la forêt enchantée qu'à une quête vitale pour son avenir. L'interface se révèle très maniable grâce aux nombreux raccourcis clavier. Le tutorial vous accompagne au début du jeu pour vous faciliter la prise en main et vous permettre de configurer votre écran. Après ça, il ne vous reste plus qu'à jouer de la souris et des touches pour vous trouver toujours au plus près de l'action.

Touché, saigné

Curse of Lost Soul développe une partie stratégie non négligeable qui l'enrichit considérablement. On est loin de la simplicité d'un Rage of Mages. Le moteur le sert admirablement bien. Il permet de zoomer et dézoomer en moins de deux. À la fin, on passe plus de temps à chercher l'angle parfait qui nous permettra d'admirer le graphisme 3D plutôt que de s'inquiéter de la survie de son héros. La modélisation offre des créatures réalistes qui réagissent à chaque coup porté. Chaque touche se traduit effectivement par des blessures. Si celles-ci ne sont pas graves, elles n'influenceront pas la suite du combat, mais un bras en moins ou une jambe cassée auront des conséquences plus redoutables qu'une simple estafilade. Pour se faire plaisir, on peut même choisir la partie du corps que l'on désire toucher. Une flèche dans la tête, et c'en est fini. Pour un jeu qui mélange les genres avec autant d'enthousiasme, le résultat s'avère plutôt réussi. On aurait sans aucun doute apprécié plus de liberté et de choix, mais on se laisse prendre dans ses filets sans trop de difficulté.

kika

En Deux Mots

L'AMBIANCE N'EST PEUT-ÊTRE PAS AUSSI PRENANTE QUE CELLE D'UN VÉRITABLE RPG COMME BALDUR, MAIS LE JEU OFFRE SUFFISAMMENT DE COMPLEXITÉ POUR NOUS DONNER ENVIE D'ALLER JUSQU'AU BOUT.

+ La caméra très maniable
+ Le trip assassin de l'ombre
- Impossible de visualiser son inventaire dans une carte
- Pas beaucoup de trésors à découvrir

85 TECHN | 83 DESIGN | 81 INTÉRÊT



Liste des magasins
PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 68
PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55
PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55
PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60
VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51
VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500
CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28
ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13
AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39
PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93
KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
SANNOIS (95)
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03
MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952
TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
RENNES (35)
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25
REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559
FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05
COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405
LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58
Ouvert le Dimanche
Jeux en Reseau & Internet
RCS PARIS B 385 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.
SCOREGAMES MULTIMEDIA
NOUS RACHETONS CASH* TOUS VOS JEUX VIDEO
*Voir modalité en magasin
Les Nouveautés
Cossacks
Référence : 29502
Settlers IV
Référence : 27800
Les Trois Royaumes
Réf : 29086
Tribes 2
Référence : 28137
Desperado
Référence : 29508
Black & White
Référence : 27754
Fallout Tactics
Référence : 29480
The Fallen
Référence : 29529
Delta Force III
Référence : 29421
Icewind Dale Add-on Heart of Winter
Référence : 29325
Sims Add-on : Surprise partie
Référence : 29495
Bleem !
PLAY HUNDREDS OF PLAYSTATION GAMES ON YOUR PC!
POUR JOUER AUX JEUX PLAYSTATION SUR VOTRE PC !
Référence : tél
NOUVEAU SERVICE
LE JEU EN RESEAU S'OFFRE À VOUS
1 HEURE de Jeux en Réseau OFFERTE*
1 Heure de Jeux en Réseau OFFERTE pour tout achat d'un Jeu marqué de ce sticker.
Dans nos m@gasins :
Online Network Gaming, E-mail, Surf, ADSL High Speed Connection*
SKYROCK www.skyrock.com
www.scoregames.com
Nouveautés - Actualités - Tests - Trucs & Astuces - Boutique en Ligne - Concours...
*Jeu en réseau, courrier électronique, navigation internet, connexion à haut débit ADSL.
OKAZ
27751 ALICE 299F
25984 DEUS EX 229F
24514 DOGS OF WAR 199F
25097 DIABLO 2 199F
26523 ENTRAINEUR 3 99/2000 169F
26014 EURO 2000 199F
27054 CARL LEWIS 2000 199F
26377 EVOLVA 199F
24172 C&C TIBERIAN SUN 169F
27798 DE SANG FROID 199F
25986 F1 WORLD GRAND PRIX 199F
26012 F1 2000 199F
16570 FIFA 2000 169F
25101 GROUND CONTROL 149F
27889 HEAVY METAL FAKK 2 199F
27058 ICEWIND DALE 229F
27064 KISS PSYCHO CIRCUS 199F
27052 LNF STARS 2001 249F
25046 MESSIAH 199F
25935 NOX 149F
25050 PLANSCAPE TORMENT 169F
27571 EGYPT 2 229F
27998 RUNE 229F
24070 SOLDIER OF FORTUNE 69F
GARANTIE 1 AN
Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.
POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions
VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE :
01 46 735 720
PAR FAX :
01 46 735 721
PAR MINITEL :
36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET :
SCOREGAMES.COM
*2.21F/Mn
Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com
VENTE PAR CORRESPONDANCE
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Pays :
Code Postal : Téléphone :
Code Client : E-Mail :
@
Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :
Score-Games VPC
6-12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex
Articles Références Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F
Total à payer
Je règle par chèque
Je règle par mandat
Je règle par Carte Bancaire n° :
Expire le ..../.........
Signature :



95/98 — direct 3D

MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Internet IP	8

Jouable sur PII300, 64 Mo Ram
Éditeur Strategy First **Développeur** GSC Game World Ukraine
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 8

joystick — à voir sur le CD-Rom n° 125

Cossacks a l'aspect d'un clone mais ce n'est pas un clone. Mélanger un contexte historique à des effets d'armes réalistes et des troupes en nombre conséquent donne des airs de wargame assez sympas.





Cossacks Europeans Wars

GENRE : Stratégie pour tous joueurs – PC CD-Rom



Pour éviter que vos hommes arrivent éparpillés, tournés de tous les côtés, la flèche se présente comme l'outil idéal pour les orienter.



En règle générale, les missions des campagnes sont classiques ; ce qui fait ici la différence, c'est la quantité de troupes alignées et la puissance de feu de certaines unités.

Cossacks, comme son nom ne l'indique pas, met en scène la période tumultueuse de notre histoire européenne comprise entre le XVI[e] et le XVIII[e] siècle à travers quatre campagnes qui vous font successivement prendre un bain de pieds aux Caraïbes, attraper froid en Russie, combattre pour l'indépendance aux zétazunis et visiter notre beau pays la France. Le programme vous semble chargé ? Il l'est, assurément.
Les campagnes sont longues, harassantes et historiques. Elles ne vous loupent pas et le moindre mouvement de souris doit être correctement dosé si vous ne voulez pas voir vos bonshommes se faire étriper par un parti d'Anglais particulièrement querelleurs. Il n'existe pas de niveaux de difficulté dans ce jeu ; sans doute que cela ne faisait pas « historique ». Enfin, en attendant de parvenir à résister aux 150 000 cavaliers cosaques qui fondent sur vos 20 mousquets, vous pouvez toujours vous exercer sur les 10 missions supplémentaires que l'on vous propose, et découvrir ce que ce Cossacks a dans le ventre.

Construire et gérer

Le principe est on ne peut plus simple : pour combattre, il vous faut des soldats ; pour en obtenir, il vous faut des ressources et de quoi les exploiter. Comme dans tout jeu de stratégie «Age of Empires», vous devez construire un town hall, un moulin et un entrepôt pour mettre vos paysans au travail le plus vite possible. Ensuite, la série habituelle continue avec la forge, la caserne, etc. Rien de bien nouveau à l'horizon, les constructions sont directement tirées de Age, leur nom ne varie même pas et on retrouve même un aspect pratiquement similaire. Leurs fonctionnalités s'annoncent juste légèrement différentes, mais elles ne vous changent guère de

Un peu de technique

Oui, il y a bien huit mille unités qui s'affichent en même temps mais les ralentissements ne sont pas absents en haute résolution, tout en restant rares. On ne s'étonne pas de la maigre qualité du graphisme des troupes ; il a bien fallu, pour en aligner autant tout en restant jouable, faire des sacrifices. La résolution la plus basse autorisée, le 800x600, est tout à fait acceptable et permet à des P300 de faire tourner le jeu sans problème. L'impasse a été faite sur la modélisation des soldats, et même s'ils possèdent de nombreuses animations, elle reste largement médiocre. Musiques et bruitages accompagnent les armées dans leur déplacement, on entend même le tambour donner de la voix pour les accompagner. Avec les enceintes à fond, votre voisin croira sûrement au retour de Napoléon. Quant à l'interface, elle est loin d'avoir la finition de celle d'Age of Empires, même si elle reste accessible. Au final, on a un graphisme moyen mais un jeu qui tourne assez bien.

Le jeu est capable d'afficher jusqu'à huit mille unités : c'est énorme et une telle quantité donne lieu à d'effroyables carnages.



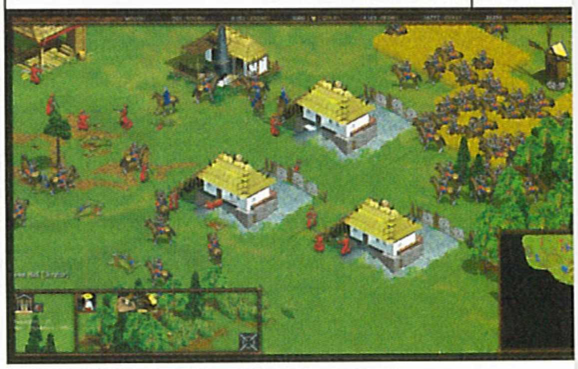
Le town hall, contrairement à Age of Empires, peut être capturé. Heureusement, vos paysans ont la possibilité d'en construire un dès le début de la partie.



vos habitudes. Quelques nouveautés daignent pourtant montrer le bout du nez. Ainsi, si les pierres se collectent à ciel ouvert, les trois types de minerai nécessaires à votre progression demandent la construction de mines. Enfin, nul besoin de raser le pays, les ressources sont en quantité infinie, nos amis les verts vont se sentir soulagés. Du coup, la gestion économique se simplifie singulièrement, et pour multiplier vos revenus, il suffit de multiplier le nombre de paysans, mais ça on connaissait déjà.
Après avoir rendu votre machine économique apte à subvenir à vos besoins, il ne vous reste plus qu'à développer la plus grosse armée. Là, après avoir travaillé l'aspect historique, les développeurs ont cherché à peaufiner le réalisme. Outre leur coût de base, vos hommes nécessitent un entretien régulier. Sans nourriture, ils meurent, et sans matières premières, ils ne se battent pas car leurs fusils n'ont plus de balles. A priori, l'idée paraît originale, mais on se retrouve juste avec une complication de plus.



Les engagements ne laissent aucune chance à l'armée mal préparée. Outre les bons upgrades, à choisir parmi les nombreux accessibles, elle doit être placée en position de force, c'est-à-dire en formation située au meilleur endroit.



L'art de la guerre

Il existe deux manières d'écraser son ennemi : lui couper les vivres ou le transformer en pâté. Supprimer l'arrivée des ressources est très simple : la capture des bâtiments civils ne demande même pas de prêtre ; il suffit qu'un de vos soldats s'approche d'une construction, de paysans ou d'artilleries sans protection armée pour qu'ils passent dans votre camp. Les rapports de force sont vite bouleversés si l'un des ennemis oublie de se protéger et le déroulement des combats s'en ressent énormément. Pour la transformation en pâté, c'est une autre histoire.
Le développement de vos unités est très rapide, et dès que votre assise économique est assurée, vous pouvez vous lancer dans la bataille. Le jeu est capable d'afficher jusqu'à 8 000 unités : c'est énorme et une telle quantité donne lieu à d'effroyables carnages. Mais ne pensez pas pour autant qu'il suffise d'avoir la plus grosse armée pour vaincre. Il y aura certainement bourrinage si les adversaires sont de forces trop inégales. Mais dans le cas contraire, les combats se révèlent assez complexes. La puissance des armes s'annonce très réaliste, et des pièces d'artillerie bien placées fauchent une charge de cavaliers sans problème. Les ennemis doivent jouer rusé s'ils veulent vaincre : une armée bien organisée et utilisant au maximum le relief du terrain cause des dégâts irréparables aux troupes imprudentes. Les nombreuses options de formation et de déplacement enrichissent considérablement les affrontements et donnent presque des airs de wargame inédits pour ce type de jeu.

Argh ! Pourquoi tant d'idiotie ?

Réalisme de la puissance des unités, importance des troupes, combats très stratégiques... Cossacks aurait pu être un soft génial mais les défauts sont loin d'être absents. L'I.A., entre autres, ne se montre pas à la hauteur de nos espérances. Vos hommes sont complètement à côté de la plaque : imaginez une ligne d'ennemis sans protection ; vous foncez dessus, évidemment. Le résultat est impeccable quand vos hommes réussissent à ne pas se gêner ou se coincer contre un mur en route. Les ennemis ne sont pas mieux lotis que vous : voir un camarade se faire étriper sous leurs yeux ne les interpelle apparemment pas et ils ne réagissent que quand vous commencez à les tabasser, l'horreur ! Du coup, le mode Campagne perd pas mal de sa saveur. Alors que Age of Empires possède un gameplay accompli, notre jeu, lui, fait l'impasse sur pas mal de facilités auxquelles on s'attend. On a bien un curseur, mais il ne marque pas le déplacement des unités. On sélectionne facilement les paysans qui roupillent, mais impossible de centrer la caméra directement sur eux. Et pourtant, c'est ce type de gadget qui donne envie de ne pas désinstaller le jeu. Alors, si vous cherchez un soft agréable à l'œil dans lequel on rentre avec aisance, vous risquez d'être déçu. À l'inverse, si vous rêvez de vous mettre sur la gueule en respectant la réalité historique, alors oui, vous accrocherez.

Kika

Les combats navals sont particulièrement soignés. Outre le reflet des bateaux, chaque tir de canon a droit à son animation.



En Deux Mots

COSSACKS S'INSPIRE DE AGE OF EMPIRES, ÇA NE FAIT AUCUN DOUTE : L'ASPECT GRAPHIQUE ET LES CONSTRUCTIONS SONT PAR TROP SIMILAIRES POUR INSPIRER LE CONTRAIRE. L'INTERFACE DESSERT ASSEZ MAL LE JEU, MAIS SON CÔTÉ GUERRE RÉALISTE ORIGINAL NE MANQUE PAS DE CHARME.

- + 8 000 unités en même temps
- + De nombreux upgrades
- − La modélisation médiocre
- − Le comportement des unités

69	64	71
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

JOUABLE SUR PII 350 **ÉDITEUR** VIRGIN INTERACTIVE **DÉVELOPPEUR** BLACK ISLE ÉTATS-UNIS **TEXTE ET VOIX** VF **NBRE DE JOUEURS** 1 À 6

Ice Wind Dale
Heart of Winter

RÔLE POUR TOUT PUBLIC - PC-CD ROM

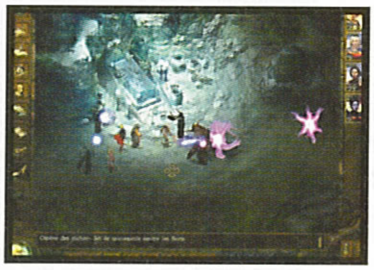
Quand on sait que Black Isle nous a concocté des bijoux comme Fallout 2 et Baldur's Gate 2, on se dit que la vie est mal faite... Maintenant on en est sûr : qui peut le plus, peut le moins.

De mon lourd passé de rôliste, j'ai une confession à faire. Oui, moi aussi, autour de mes 16 ans, j'ai été un maître de jeu qui ne voyait d'intérêt, dans le jeu de rôle, que dans les scénarios coupe-gorges, où le but principal était de faire mourir tous les personnages de mes camarades. Oui, je l'avoue, je m'amusais énormément à regarder les tentatives de désespéré, et les plans foireux qu'était capable d'échafauder le joueur inquiet du proche avenir du héros qu'il avait la joie d'incarner. Ma conduite était puérile, j'étais un très mauvais maître de jeu. Mea Culpa, Mea Maxima Culpa... Maintenant, ce n'est pas parce que j'ai fait des conneries dans ma jeunesse, qu'il fallait que Black Isle se sente obligé de les imiter, et surtout que Virgin les édite. L'add-on de Ice Wind Dale, Heart of Winter, est plutôt mauvais. Déjà, le jeu de base ne faisait pas dans la finesse, mais ce supplément n'arrange rien. La difficulté est ubuesque, non pas que les monstres soient intelligents, mais plutôt hyper-résistants, hyper-puissants et hyper-nombreux. En début de partie, on nous conseille d'avoir des personnages niveau 10. On part sur une intrigue simple, très similaire à celle d'Ice Wind Dale, la conspiration religieuse ici remplacée par la colère d'une femelle cocufiée. Bon, femelle dragon, d'accord, mais ça devient franchement vaudevillesque, et pas drôle du tout en même temps. Les quêtes secondaires ont pratiquement disparu, et la progression dans « l'histoire » ne se fait qu'au rythme incessant des combats de tarés qu'on se tape à répétition. Ceux-ci, d'ailleurs, contribuent largement à augmenter la durée de vie du jeu. À la limite ça vaut mieux, parce que sur la carte du monde qu'on a le loisir de visiter, il n'y a que quatre lieux accessibles (200 balles, moins de 20 heures de jeu...). Bon c'est vrai qu'on peut pousser les personnages jusqu'au niveau 30, mais jouer avec des dieux, c'est vite gonflant... De nouveaux objets magiques ? Ah oui, il y en a... Ça ne suffit pas pour faire un jeu. Allez, une bonne nouvelle quand même : les décors sont tous très beaux, presque plus que ceux de Baldur's Gate 2... Ça ne suffit pas pour faire un jeu (bis).

Pete Boule



Les décors sont tous très beaux et très soignés. De fait, les cartes également.



Un peu de technique

Par rapport au jeu de base, Heart of Winter dispose de résolutions supérieures au 800x600 qui s'accommodent parfaitement d'un PII 400. Évidemment, au-delà, mieux vaut posséder une carte GeForce 2 et un P600 pour que le jeu reste fluide. Le fait de pouvoir monter si haut est bien venu : ça nous permet au moins d'admirer des effets visuels très réussis, lors des lancements de sorts, de profiter des décors, ou encore d'afficher des monstres de très grande taille et de toute beauté. À noter également que jouer dans ces résolutions n'est pas limité à l'add-on ; on peut aussi les appliquer à Ice Wind Dale proprement dit. Côté son, il s'agit de la même cuisine que pour le jeu de base. Par conséquent, on se tape les mêmes doublages pour les voix.



Oui. Il y a un œil dans cette montagne, et personne ne sait pourquoi. Même pas le scénariste.



Merci Joystick ! Grâce à nous, lecteur, tu peux voir le boss de fin sans pour autant acheter le jeu.

En Deux Mots

GROS BILL... LE PEU DE SCÉNARIO DE ICE WIND DALE A ÉTÉ REMPLACÉ PAR UNE CASCADE DE COMBATS AUXQUELS IL EST DIFFICILE DE SURVIVRE. CET ADD-ON N'AMÈNE QUE LA CAPACITÉ DE JOUER DES PERSONNAGES DE HAUT NIVEAU EN HAUTE RÉSOLUTION. C'EST TOUT. ON S'EN PASSERA AISÉMENT. MAINTENANT, DOMMAGE DE DEVOIR CLAQUER 200 BALLES POUR POUVOIR JOUER AU JEU DE BASE EN 800X600 OU PLUS.

- \+ La haute résolution
- \+ Les beaux décors
- \+ Les combats ubuesques
- − L'intrigue simplette et ridicule
- − L'absence de quête secondaire, et de scénario d'ailleurs
- − La durée de vie limitée à l'âpreté des combats

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	86	57


CONCOURS
SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS
Gagnez des jeux sur CD-Rom PC + des t-shirts
PC CD-ROM
SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS
"Du grand spectacle" Joystick
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
89 TECHN
90 DESIGN
89 INTÉRÊT
MEGASTAR joystick
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
rebel act
Software: © Rebel Act Studios S.L.2001. Published by The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters") All Rights Reserved. "Rebel Act Studios"® is a registered trademark owned by Rebel Act Studios S.L. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Severance" and "Genius At Play" are trade marks of Codemasters. "Blade of Darkness" is a trade mark of Rebel Act Studios S.L. Unauthorised re-sale, arcade use, charging for use or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited.
Concours valable du 1er au 30 avril 2001. Gagnez 20 jeux Severance et 20 t-shirts. Règlement déposé chez Maîtres Simonin et Conti, Huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 JOYSTICK - Immeuble Delta - 124 rue Danton - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 4 F TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 31 mai 2001. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.
en jouant sur le
3615 joystick
2,21 F/mn
Astuces & soluces de jeux vidéo PC

98
Jouable sur PII 266, 64 Mo Ram, 600 Mo disque libre
Éditeur Virgin Interactive
Développeur Software 2000 Allemagne
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1

Amateurs de jeux de gestion rigolos, sortez l'huile piquante et les peperonis. Avec Pizza Connection 2, on nous propose de devenir empereur de la pizza, rien de moins.



Pizza Connection 2

Gestion de pizzeria pour tous joueurs - PC CD-Rom

Après une bonne poignée de jeux sortis sur le sujet, le simulateur de pizzaïolo est en train de devenir un genre à part entière. Et contrairement à ce qu'on aurait pu croire, les développeurs ne sont pas des Italiens mais des Allemands. Bah, y paraît que ce sont les Chinois qui ont inventé la choucroute, alors. Et puis, on aurait retrouvé des restes de pizza momifiée dans le sous-sol de Hambourg, maintenant que j'y pense… Quoi qu'il en soit, Pizza Connection 2 est la suite d'une grande saga tomatesque entamée avec le sympathique Pizza Tycoon. Le dernier en date, Pizza Syndicate, nous avait en revanche franchement déçus : garniture pauvre, pâte brûlée et trop de câpres. Sonnez trompettes, résonnez musette, cette nouvelle mouture s'avère nettement plus intéressante. Si c'est pas beau le progrès, quand même.

Anchois premier

Et même que ce serait le bon roi François 1er qui aurait ramené la première pizza de ses vacances à Naples. Les historiens n'étant pas unanimes sur cette dernière information, oublions cet aparté culinaro-culturel pour voir ce que PC2 a dans le slibard, ou plus précisément dans le calzone.



Quoi qu'il arrive, votre pizzeria sera toujours une porcherie.

La phase d'action pénible qui avait été ajoutée dans Pizza Syndicate a purement et simplement disparu. Bon vent. On retrouve donc les séquences de jeu de Pizza Tycoon mais avec une réalisation mise au goût du jour. Pour résumer, pour ceux qui n'auraient jamais pratiqué : vous êtes bombardé gérant d'une petite pizzeria. Vous vous occupez de tout, de la création de recettes de pizzas originales à la gestion du stock et du personnel, en passant par la création de campagnes de pub. Votre objectif : devenir le parrain de la double fromage, en supplantant vos concurrents par des moyens honnêtes ou par d'odieux sabotages.
Au menu des nouveautés, chaque joueur dispose désormais d'un quartier général qu'il peut agrandir. Avec les améliorations du quartier général, on écope de nouvelles options. Ainsi, au niveau 2, on voit apparaître l'architecte et le concepteur de menu. Et là… c'est le panard. Fini les fastidieuses préparations de pizzas. Vous indiquez à votre concepteur quel type de clients vous voulez toucher, et hop ! votre recette de pizza est prête. L'élaboration des recettes est une phase bien marrante au début, avec de nombreux ingrédients comme le python ou le poulpe. Reste qu'à force de voir défiler toute cette bouffe à l'écran, forcément, on en mange et on perd notre petit ventre plat à l'approche de l'été. Euh… Ensuite l'architecte. Là aussi, c'est le grand luxe bourgeois. Plus besoin de passer des heures à disposer ces foutues chaises qui veulent jamais se coller dans le bon sens. Oh attendez, j'appelle l'architecte, je lui dis quel style je veux, et deux secondes après, le magasin est aménagé. Et si vous avez de l'argent, car un architecte ça bosse rarement pour rien.



Lâcher de rats raté : l'inspection sanitaire rentrera bredouille.

Pizza belle a les yeux bleus

Hmm désolé… Pizza Connection 2 propose deux modes de jeu : un mode campagne/missions et un mode partie libre. Vous commencez par choisir votre personnage et lui attribuez des points de compétence (là aussi, c'est nouveau).
Ces compétences influent sur sa capacité à acheter moins cher, à se défendre, à faire des raids, etc. Au chapitre des crasses que l'on peut faire à son voisin, rien n'a vraiment changé : boules puantes, punks, rats, vers, tueries et autres gentillesses sont toujours au programme. Le mode mission est parfois franchement décevant. Les missions ont des buts un peu bizarres qui ne sont pas tous compatibles. Prenez la mission où vous devez satisfaire 80 % de touristes pendant la période de jeu correspondant à un trimestre, ruiner un adversaire et avoir un « gourmet star » dans l'un de vos restaurants.
Il s'avère que la seule façon d'obtenir un gourmet star

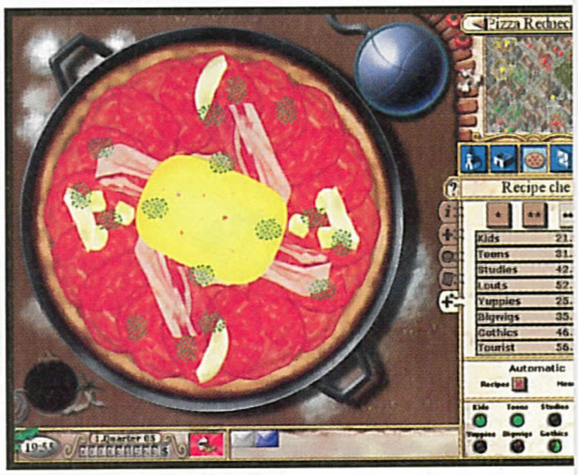
consiste à corrompre le maire. Et là, on est dans le flou le plus total. Le pot de vin opère davantage par magie que par une I.A. vraiment calculée. Bref, après avoir lâché 60 000 brouzoufs par trimestre au maire - ce qui est colossal - toujours pas de « gourmet star ». Risque pas de se faire réélire ce maire, beaucoup trop incorruptible.



Un jeu de gestion qui se respecte.

Autre point amusant, le nettoyage du restaurant. Là c'est franchement hilarant. On se rappelle du bon vieux Theme Park où les visiteurs vomissaient leurs repas en sortant des manèges. Dans le même genre d'idée, au bout de deux jours sans entretien, votre restaurant sera un vrai dépotoir. Seule solution : l'homme de ménage, le très fantaisiste homme de ménage, car comme le maire, il n'en fait qu'à sa tête. Pour le faire venir, il suffit de ne pas affecter de personnel dans son restaurant pendant une tranche horaire donnée, et là, il opérera avec son seau et ramassera toutes les cochonneries.

Honnêtement, je n'ai jamais réussi à avoir un restaurant très propre. Or attention, si votre restaurant n'est pas nickel, l'adversaire vous envoie l'inspection sanitaire qui vous colle une amende et réduit votre cercle d'attraction. Bref : faites le ménage. Au niveau publicité, rien n'a changé. Panneaux, publicité dans la ville, ou publicité par branche, on retrouve grosso modo les options des volets précédents et suffisamment de tableaux de statistiques pour satisfaire un expert comptable agréé par l'URSSAF.



Peperoni soit qui mal y pense

Ouhla ! Dernière olive sur la pizza, il y a maintenant des missions qui permettent d'avoir des récompenses et vous aident dans votre progression. À noter que si ces missions sont beaucoup trop faciles à réaliser, elles ont le mérite de proposer aux débutants une initiation progressive. Le tutorial, épaulé par des voix en français, est d'ailleurs très explicite. Un point noir regrettable : je n'ai pas vu dans la version testée la possibilité de jouer en réseau. Déjà qu'un jeu de gestion avec des pizzas c'est bien débile, partager cette passion gastronomique aurait achevé de me brouiller avec mes contemporains. Piquer les clients du voisin d'en face, lui coller l'inspection sanitaire, recevoir moult pizzas dans la gueule, c'est quand même autre chose que de snipper dans Counter... Détendez-vous, amis serbo-croates, je plaisantais, quoique.

Pizza Connection 2 s'avère somme toute très agréable pour les amateurs de ce style de jeu. Et ils sont nombreux. J'entends par là les filles, les agriculteurs à la retraite, les témoins de Jéhova et moi-même. Euh non, pas les témoins de Jéhova, sinon on va recevoir 12 000 plaintes. La réalisation est de bon aloi : interface pratique, graphisme chatoyant et doublages de voix décents. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore l'univers onirique de la pizza, la découverte de ce jeu leur procurera des moments agréables. Pour les spécialistes des jeux de gestion, ce titre est très certainement à ajouter à leur collection, sans toutefois détrôner l'incroyable Railroad Tycoon 2.

ianSolo

Un peu de technique

La réalisation de Pizza Connection 2 est de bon aloi. L'interface peut paraître un peu touffue au premier abord. Mais grâce aux missions de tutorial accompagnées de commentaires vocaux en français (décents pour une fois), on aura vite fait de défricher les concepts du jeu. À l'usage, l'interface est plutôt pratique pour gérer la grande masse de données de la simulation.
Côté graphisme, on retrouve le style chatoyant et très coloré propre à ce genre de jeu. C'est de la 2D, donc pas besoin de carte accélératrice pour faire tourner Pizza machin. Sur un PII 400, le jeu est bien évidemment fluide, c'est pas quelques animations de personnages en isométrique qui vont mettre nos machines de course à genoux.
Pour ce qui est de la réalisation sonore, on a droit à des bruitages d'ambiance et une muzak d'accompagnement un peu lénifiante qu'on pourra couper. À noter qu'une option permet d'entendre les petits persos parler dans leur langue d'origine : russe si on est à Moscou, etc. Enfin, une option bien sympathique : la sauvegarde automatique, dont on pourra paramétrer l'intervalle de temps (toutes les cinq minutes...).



On peut jouer dans différentes villes, dont Paris.



Qui veut de la pizza au poulpe ?



En Deux Mots

POUR CEUX QUI AIMENT LES JEUX RIGOLOS ET NON VIOLENTS AVEC BEAUCOUP D'IMAGES EN COULEUR ET DES PIZZAS, PC 2 EST UN BON INVESTISSEMENT. APRÈS UN PIZZA SYNDICATE RATÉ, PIZZA CONNECTION 2 NOUS A BIEN PLU ET SAURA SANS CONTESTE RÉVEILLER LE PIZZAÏOLO ESPIÈGLE QUI SOMMEILLE EN VOUS.

- + Retour à l'esprit original de Pizza Tycoon
- + Architecte et concepteur de menu
- + Nettoyage du resto
- + Réalisation sympathique
- − Pas de jeu réseau
- − Des objectifs de mission fantaisistes

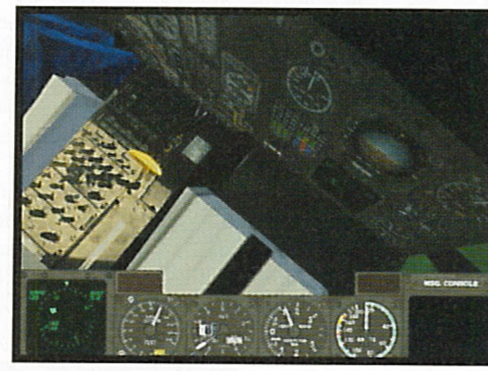
75	76	81
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

test test test test test test



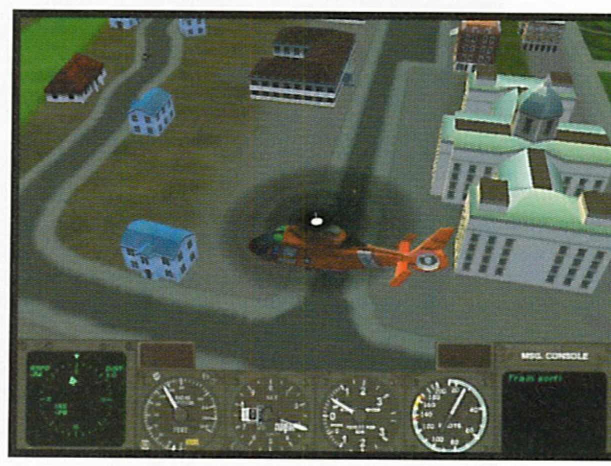
JOUABLE SUR P3 500, 64 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR SWING GAMES, ALLEMAGNE
DÉVELOPPEUR INTERACTIVE VISION ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX VF

Search and Rescue II



SIMULATION D'HÉLICOPTÈRE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Après des aventures sur Flight Sim, voici qu'un jeu, tout spécialement dédié à la simulation de vol de sauvetage, pointe le bout de son nez.



Search and Rescue tente de retracer l'aventure quotidienne des sauveteurs en hélico, qui passent leur temps à récupérer des « sportifs » partis braver la montagne, la mer ou la neige sans préparation mais avec un téléphone portable. Ben oui, les ours peuvent grimper aux arbres, le K2 est réellement très très haut, et non, on ne peut pas manger de mouettes crues. Search and Rescue en est à sa deuxième version. On est bien content de le savoir, puisque le distributeur de ce soft a super oublié de nous faire part de son existence. C'est d'autant plus bizarre, que même s'il est un peu en retard du point de vue technique (un problème typique des moteurs développés par des petites boîtes), il peut soutenir la comparaison sans aucun problème avec des tas d'aventures de Flight Sim proposant sensiblement les mêmes challenges en moins bien. Du coup, c'est un peu idiot de jouer au timide…

La mission : amener des K7 vidéo de Pokemon aux ouvriers d'une plate-forme pétrolière.



Hélico-corico

Depuis quelque temps, les sauveteurs disposent de matériels haut de gamme pour récupérer les victimes. Ici, on n'a rien de moins que l'un des meilleurs hélicoptères du monde, j'ai nommé le Dauphin d'Aérospatiale. La version présente dans le jeu est d'ailleurs le modèle dédié au secourisme et équipé de treuils, de civières, d'un système de navigation GPS ainsi que d'un pilote automatique extrêmement performant et adapté à ce genre de missions. Du point de vue du pilotage, Search and Rescue II

est parfait. Bon, c'est vrai que contrairement aux avions, je n'ai jamais eu l'occasion de piloter un Dauphin, encore moins un hélicoptère ou alors c'est qu'il était fait en plastique et que c'était moi qui faisait le bruit des pales avec ma bouche. Mais je tire cette affirmation du nombre important de commentaires dithyrambiques sur les forums. En prenant les commandes, on est surpris par la puissance de l'engin, surtout si la dernière expérience de ce genre concernait le Ranger de Flight Simulator. C'est d'ailleurs là que se situe un gros défaut, mais qui n'est pas inhérent au jeu : le pas collectif (la commande des gaz) a une marge d'action beaucoup trop réduite sur un joystick traditionnel pour que cela puisse être satisfaisant. Sur un SideWinder de Microsoft, par exemple, le throttle situé sur le joystick peut parcourir grosso modo cinq centimètres, ce qui n'autorise en aucun cas des réglages précis. D'ailleurs, même sur mon Top Gun Afterburner, la chose est encore un peu délicate. Le fana devra donc s'équiper en conséquence, et qu'il apporte aussi une écharpe et un petit bonnet, car il fait froid en altitude.

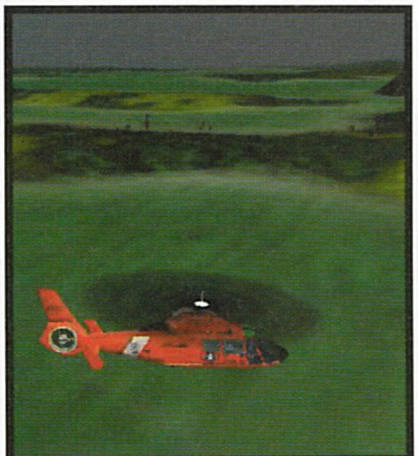
Un peu de technique

On aurait pu penser que le moteur de Search and Rescue, développé spécifiquement pour ce jeu, se révèlerait d'une fluidité exemplaire mais ce n'est malheureusement pas le cas. Sans toutefois arriver au niveau de dégâts de Flight Simulator 2000, on constate, en 1024*768, des petits ralentissements une fois que les détails ont été poussés à fond. Ces petits problèmes, qui seraient quasiment passés inaperçus dans un autre simulateur de vol, sont particulièrement irritants dans une simulation d'hélico : en effet, pour pouvoir maintenir un vol stationnaire d'une façon parfaite, il faut constamment agir sur le manche et le pas collectif. Techniquement parlant, le moteur du jeu est toutefois à la hauteur des ambitions du soft. Paradoxalement, le cockpit virtuel, l'un des plus laids de la galaxie, affiche tout de même des instruments fonctionnels, ce que même Flight Simulator avait renoncé à faire depuis des lustres. La version testée est la version boîte.



Des paysages ternes et tristes, comme dans la vraie vie

L'environnement de Search and Rescue est assez surprenant : les paysages sont en belle 3D et tout à fait satisfaisants, même si la distance de vue est un poil plus réduite qu'on aurait pu le souhaiter. On trouve par-dessus des routes, des bâtiments et des pylônes électriques reliés entre eux par du câble à grosse section. Certaines zones sont recouvertes de bois ou de végétation, ce qui est très utile pour donner des repères visuels fixes afin de mieux effectuer du vol sur place. Même si les effets sont assez rares dans le jeu, on trouve quand même plusieurs types de lumières (correspondant aux heures de la journée), de la météorologie assez réaliste (je vous déconseille les tempêtes), ainsi que les effets du rotor sur les environs,



Les terrains sont très diversifiés (ici les Bayous).

lorsqu'on s'approche du sol. Les scénarios regroupent quasiment toutes les tâches auxquelles les membres de l'US Coast Guard ont à faire face : sauvetages en mer, en montagne, naufrages, missions de douane, bricolage sur plates-formes pétrolières. Souvent, il faudra parcourir quelques kilomètres pour trouver enfin les victimes, et dans tous les cas ouvrir l'œil.
En tout, de nombreuses missions sont proposées ainsi que des vols d'entraînement et de découverte des différentes zones. Un mode Campagne nous fera faire le tour de ces scénarios successivement. La réussite des missions passera par une maîtrise parfaite du vol ainsi qu'une utilisation, dans les règles, des accessoires de l'hélico. Le seul petit regret dans tout cela est que le cockpit virtuel n'est pas à la hauteur graphiquement parlant (voir pavé technique). Du même coup, on devra sans cesse recourir aux vues extérieures, ce qui ôte une bonne partie du réalisme au vol.



Ce jeu demande une parfaite maîtrise du lancer de civière.



Quelques bémols

Le Dauphin possède de nombreux instruments qui ne sont là que pour aider le pilote. Par exemple, il existe une aide au vol stationnaire limitée (qui ne fonctionne que dans de bonnes conditions) qui nous permettra de mieux survoler un terrain. Cependant, ce précieux coup de main ne fonctionne pas dans tous les cas et enlève évidemment bien du plaisir au jeu. Cependant, puisque ce mode existe sur le vrai appareil, ce n'est en aucun cas une entorse à la réalité. Les procédures de démarrage des moteurs et de décollage ont été simplifiées sans toutefois arriver au niveau zéro que celles-ci ont atteint dans FS2k (tout du moins en ce qui concerne l'hélico). C'est l'un des points les plus regrettables.

Bob Arctor

Nombre de sauvetages s'effectuent dans des conditions météorologiques médiocres.



En Deux Mots

SEARCH AND RESCUE II EST UN PETIT SOFT PASSIONNANT. LE MOTEUR 3D EST À LA HAUTEUR, LES MISSIONS SONT TRÈS INTÉRESSANTES ET L'ASPECT SIMULATION TRÈS POUSSÉ. SANS VOULOIR CONCURRENCER UN FLY! II QUI S'ANNONCE D'ORES ET DÉJÀ COMME LA MEILLEURE SIMULATION D'HÉLICO DE LA DÉCENNIE, LE FANA DE VOILURES TOURNANTES PASSERA DE LONGUES HEURES À VOLER SUR SARII.

- + Un modèle de vol très réaliste
- + Des missions fort distrayantes
- − Il faut sauver des sportifs

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
78	78	82



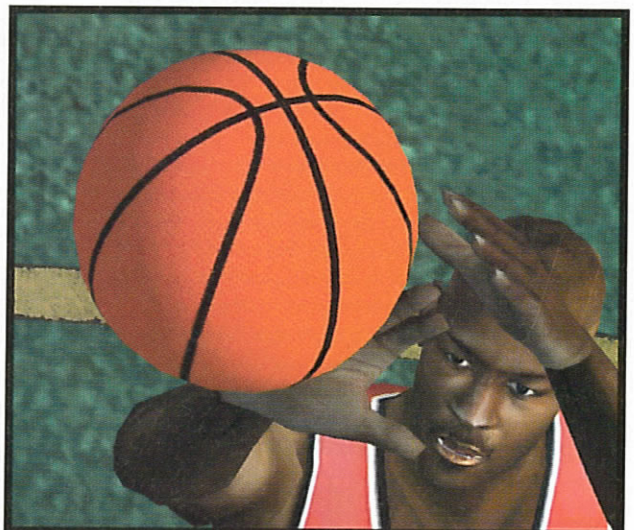
MULTIJOUEUR	
Réseau local	oui
Modem direct	oui
Internet IP	oui

Jouable sur **Pentium II 300, carte 3D**
Éditeur **EA Sports**
Développeur **EA Sports**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **2**

NBA Live 2001

JEU DE BASKET POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

joystick à voir sur le CD-Rom n° 125

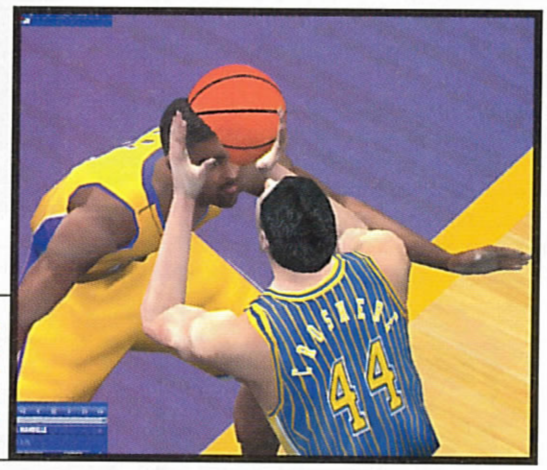


Même si les mains ressemblent un peu à des spatules, elles sont assez bien réalisées. Quant aux visages, ça calme...



On a vraiment l'impression de jouer dans le Bronx. Dommage que les spectateurs soient absents et que les joueurs ne portent pas des fringues plus destroy.





Mis à part quelques bugs de collision, il n'y a pas grand-chose à reprocher à cette nouvelle version.

J'viens juste de m'acheter une Ibanez de vingt piges signature George Benson et j'ai qu'une envie, rentrer chez moi pour la caresser sur toutes les cases. Mais bon, avant de retourner dans ma roulotte, faut que je teste ce jeu sinon Ivan risque de m'courser avec son scooter flambant neuf et son manteau de justicier. D'ici à ce qu'il nous tape des roues arrière... Terrifié par cette vision, j'enfourne le CD et j'me mets au boulot.

Avant de faire quoi que ce soit, je fais un petit tour dans les options pour passer en 1280 par 1024, et je constate que le jeu a pris la mesure de mon PC en poussant tous les détails à fond. Faut dire qu'avec un Pentium III 450 MHz et une GeForce2, ça m'aurait fait mal aux chicots d'être obligé de faire des compromis. Ce détail étant réglé, je décide de me lancer dans une partie en Un Contre Un pour voir de quoi il en retourne. « Oh my god ! », dirait Janice. Je trouve le jeu superbeau, ça rame pas un poil et les mouvements des persos sont bluffants. J'me fais un petit ralenti pour revoir mon super dunk et je reprends une petite claque derrière les étiquettes quand je m'aperçois qu'il est possible de revoir l'action sous tous les angles, (comme dans « Matrix », mais sur parquet, ndrc). Le petit détail qui déchire : vous pouvez faire des zooms sur des images arrêtées, jusqu'à pouvoir détailler les empreintes de mains des joueurs (comme dans « Blade Runner », mais avec un ballon orange, ndrc). Même si ça ne sert pas à grand-chose, c'est quand même sympa de voir la tronche de vos joueurs en gros plan avec leurs expressions. Certes, je n'ai pas vu tourner la précédente version mais en attendant, je trouve ça super chouette. Les joueurs sont vraiment bien restitués, et il ne manque pas grand-chose pour qu'on soit proche de la réalité. Les courses, les sauts, les tirs en extension, les dribles, toutes ces phases de jeu sont bien rendues. En visionnant les ralentis, on peut voir que les shorts sont soudés tels





En détaillant le public en arrière-plan, on constate qu'il y a pas mal de copier-coller, mais ce n'est pas le genre de chose qui se remarque en pleine partie.



des blocs sur les cuisses des joueurs. Ce serait vraiment bien, à l'avenir, de voir le tissu bouger (tu aimes les films de gladiateurs ? ndrc). Et pour continuer dans le délire, pourquoi pas des gouttes de sueur apparaître sur le visage des joueurs ? Je chipote un peu mais bon, ce serait quand même bien cool.

Show time

Côté graphisme, on n'est pas déçu : les salles sont vraiment bien faites et les gradins bien remplis. Tout le monde a payé sa place. Même si les spectateurs sont en deux dimensions et qu'ils ont tendance à disparaître sous certains angles de caméra, ce détail n'affecte en rien l'ambiance générale, d'autant que les joueurs assis sur le banc sont en 3D. Puisque l'on parle des joueurs, on peut dire que les programmeurs ont vraiment bien bossé. Les skins et les expressions du visage, tout en étant moins variées que dans la version précédente, bénéficient d'une réalisation correcte, avec des personnages beaucoup mieux modélisés dans leur ensemble. Du côté des modes de jeu, on trouve tout ce qu'il faut, du match d'exhibition aux Play Off, en passant par le Un Contre Un, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer. Vous pourrez aussi visualiser tous les joueurs des équipes et éditer leurs fiches, ce qui vous permettra de composer des équipes de rêve car toutes les stats sont affichées. La possibilité de consulter toutes les statistiques possibles sur les joueurs ainsi que sur le rendement des équipes feront certainement triper les mordus de basket. L'ensemble de toutes ces données permet de suivre la progression de tous les joueurs représentés dans le soft.

Un peu de technique

NBA sur mon Pentium II 300 MHz perso, muni d'une Voodoo 2, c'est pas la même limonade. Il faut quand même avoir une bonne machine et une carte 3D digne de ce nom pour tirer toute la quintessence de ce soft. Même si ça reste jouable, il vous faudra enlever pas mal de détails, tels que le reflet des joueurs sur le parquet, et vous mettre en 800x600 si vous voulez que ça tourne à peu près correctement sur ce genre de bécane.

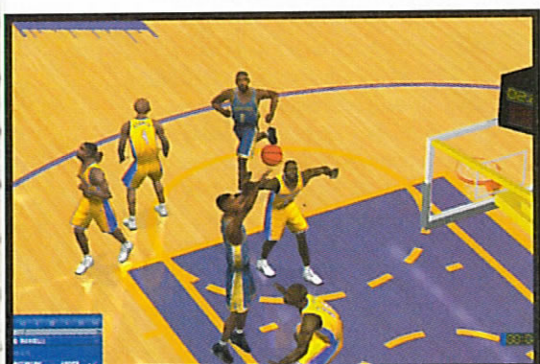
Les statistiques vous permettront de comparer vos joueurs, cela afin d'éviter de trop grands déséquilibres.

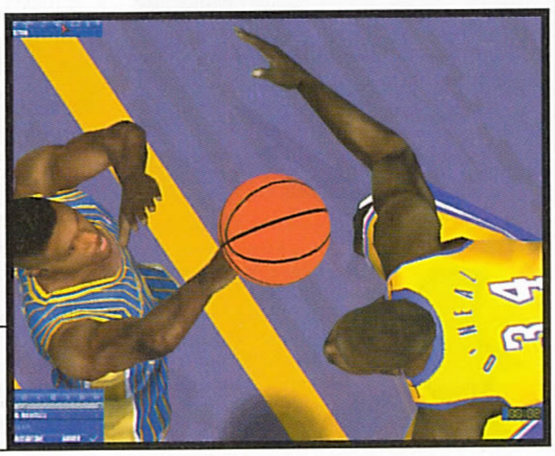


J'achète ou j'achète pas ?

Cette version est plus belle que la précédente et les joueurs sont mieux modélisés. Mais je la trouve moins vivante, le visage des joueurs est moins expressif et les scènes de shoot de pénalité sont moins bien rendues. Vous n'aurez pas l'occasion de gueuler sur l'arbitre puisqu'il est absent dans cette version. Le nom du joueur n'apparaît que lorsque ce dernier est en possession du ballon, ce qui n'est pas plus mal, ça évite des affichages inutiles.
Maintenant, faut-il acheter la version 2001 lorsqu'on possède déjà la version 2000 ? Vu le peu d'améliorations présentes dans cette nouvelle mouture, mieux vaut attendre une version plus aboutie, à moins que vous ne fassiez la collection.

Capt'ain Ta Race...





La même action vue sous deux angles différents. Y a pas à dire, ça déchire velu.

En Deux Mots

Même s'il y a peu d'améliorations par rapport à la version précédente, NBA reste une référence. Mais pour en profiter, il vous faudra un PC de bonne facture doté d'une grosse carte 3D. De toute manière, les accros ne seront pas déçus.

- \+ Prise en main tranquille
- \+ Musiques de jeunes
- \+ Les commentaires sont pas mal
- − Spectateurs en 2D
- − Quelques petits bugs de collision

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
88	90	89



L'interface est exemplaire, à la fois très esthétique et relativement intuitive.

Ça fait quand même du bien quand les jeux quittent le giron du politiquement correct. Quand ils nous obligent à nous comporter comme de grosses ordures pour gagner, en mettant de côté des valeurs un peu surannées comme la morale ou l'honnêteté. Economic War, c'est complètement ça. Cette nouvelle simulation économique nous propose d'incarner un dirigeant d'une grande puissance mondiale face à plusieurs scénarios. On peut par exemple choisir d'incarner le président français en 2005, en pleine guerre commerciale contre les pays utilisant des OGM ou, à la même date, le chancelier allemand qui tente de faire de son pays un géant de la télécommunication. Il est même possible de jouer le rôle du président russe en 1950, pendant la course à l'armement contre ces chiens d'impérialistes yankees. Le jeu propose en tout une bonne douzaine de scénarios de ce genre, avec à chaque fois un objectif précis à remplir en tenant compte des échéances électorales intérieures et des ambitions des dirigeants de sept autres puissances mondiales.

Economic War

SIMULATION ÉCONOMIQUE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

En général, quand un jeu nous arrive de chez Monte Cristo, on est à peu près certain que ça ne va pas être un gros Doom-like pour joueurs sanguinaires. Fidèle à son style, l'éditeur français nous sort donc une nouvelle simulation économique pleine de chiffres et de cynisme.







Oups, un journaliste a découvert que je couchais avec sa femme. Il va donc falloir sortir quelques liasses de billets de la caisse noire pour le faire taire...

Gestionnaire de caisse noire

En tant que chef d'une nation, on pourra intervenir à plusieurs niveaux afin d'atteindre les objectifs économiques ou politiques. Au niveau national, on peut ordonner la construction de nombreux types de bâtiments : des mines de charbon sur les gisements, des usines de téléphones portables, de camemberts ou de missiles (les produits disponibles dépendent du scénario choisi), des abattoirs pour les bœufs... Le but de la manœuvre est de satisfaire la demande intérieure (les consommateurs sont aussi des électeurs), et si possible de produire en surplus afin d'exporter vers les autres pays. On devra aussi surveiller du coin de l'œil l'opposition, qui ne se gênera pas pour prendre le pouvoir si la cote de popularité est basse, gérer le niveau des impôts et se mettre

MULTIJOUEUR	
TCP/IP	6
IPX	6

JOUABLE SUR **P200, 32 MO RAM**
ÉDITEUR **MONTE CRISTO** DÉVELOPPEUR **MONTE CRISTO FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF**

quelques sous de côtés, dans une caisse noire, pour les opérations inavouables.

Fourberies internationales

En ce qui concerne les relations internationales, c'est encore plus riche, et ça fait tout l'intérêt du jeu. Pour atteindre les buts fixés par le scénario, il va en effet falloir s'attirer la faveur de certains pays pour mieux poignarder dans le dos la concurrence. Les relations internationales se font d'abord au niveau commercial, par le biais des contrats d'importation et d'exportation que l'on peut proposer ou recevoir des pays partenaires.
Et c'est dans ces négociations que ça devient intéressant, car tout se mêle : espionnage, diplomatie, coups tordus... Imaginez par exemple que vous vouliez vendre des tonnes de camemberts à un prix nettement plus élevé que celui du marché. Évidemment, le dirigeant d'en face a toutes les chances de refuser. Pour lui forcer la main, on peut par exemple le menacer de rendre publiques ses relations extra-conjugales que des diplomates-espions ont découvertes il y a quelques mois.
Ça, c'est la méthode agressive, mais on peut aussi jouer sur les amitiés diplomatiques pour modifier les contrats. Pour cela, on amasse des points de diplomatie en installant des ambassades dans les pays alliés, on peut ensuite dépenser ces points pour obliger le pays d'en face à accepter n'importe quelle proposition.

Un peu de technique

Comme d'habitude dans ce genre de simulation, la réalisation ne passe qu'au second plan. Au niveau graphique, ça reste de la 2D un peu fade, malgré quelques animations rigolotes pour les bâtiments et des tronches complètement délirantes pour les dirigeants. La musique rappelle les longs voyages en ascenseur (on la coupe au bout de cinq minutes), et les bruitages sont quelconques. Mais Economic War se fait pardonner grâce à une interface bien pensée et une présentation très claire des nombreuses données du jeu. Évidemment, l'avantage de tout ça, c'est que ça tourne très bien sur n'importe quel petit PC.



Pour régler les questions militaires (déploiement d'un bouclier anti-missiles, bombardement...), on passe en vue globale.



Chaque pays dispose d'une capitale dans laquelle on peut construire une ambassade.

L'option militaire

Les relations avec les autres pays ne se limitent bien sûr pas au commerce. On peut par exemple monter des partenariats scientifiques pour accélérer la recherche. Ou utiliser une sorte de conseil des Nations-Unis pour proposer un embargo contre un pays hostile, demander une aide internationale ou une intervention militaire. Bien sûr, il est tout à fait possible d'atteindre ses objectifs en la jouant simplement fourbe, c'est-à-dire en trahissant deux ou trois alliés par-ci par-là. Mais si ça ne suffit pas, on dispose toujours de l'option militaire. En choisissant de s'armer lourdement et de menacer les pays un peu réticents, on peut grandement faciliter les négociations. Et si le dirigeant d'en face est vraiment borné, on peut toujours le taquiner en lui envoyant quelques missiles longue portée.



Port du calepin obligatoire

On ne peut vraiment pas reprocher à Economic War d'être incomplet. Il y a vraiment un très large éventail d'actions possibles : en fait, toutes celles qu'on connaît dans la réalité. Tous les secteurs (commerce, diplomatie, espionnage...) sont étroitement imbriqués les uns les autres, et c'est ça qui crée la richesse du jeu. Le seul problème, c'est que justement on se retrouve parfois un peu submergé. Dès les premières minutes de chaque scénario, on est vite enterré sous la masse de choses à faire : analyser les dizaines de contrats proposés, installer ses ambassades, construire des dizaines d'usines, gérer les finances intérieures, surveiller les manœuvres diplomatiques des pays hostiles... Parfois, on perd complètement le fil, on oublie un détail, et ça peut ruiner une stratégie mise au point quelques minutes plus tôt. Le jeu aurait donc sûrement gagné à être un peu « dégraissé », afin que le joueur ne soit pas noyé sous la somme de paramètres à prendre en compte. Malgré ça, Economic War est un titre qui satisfera pleinement les amateurs de simulation économique, pour peu qu'ils avancent patiemment dans le jeu, armé d'un petit calepin pour noter toutes les choses à ne pas oublier.

Ackboo



En Deux Mots

Dans son style, Economic War est un jeu réussi. Certes, il ne devrait pas convertir des millions de joueurs aux joies de la simulation économique, mais les fans du genre sauront l'apprécier à sa juste valeur.

- \+ La simulation est vraiment très riche
- \+ L'interface est impeccable, les tableaux de données sont clairs
- \+ Un peu d'humour et de cynisme, ça fait du bien dans un jeu vidéo
- − La réalisation est un peu fade
- − On est parfois perdu devant la masse de données à prendre en compte

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
69	83	81

FS Design Studio Pro

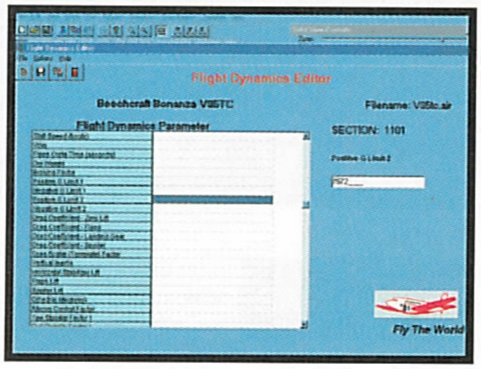
Add-on Flight Simulator 2000 pour tous joueurs - PC CD-Rom

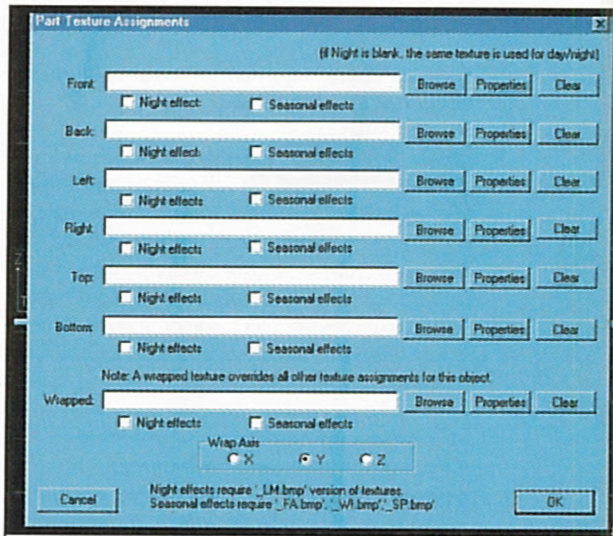
Après Neauphle-Le-Château 2000 et autres scénarios assez inutiles pour Flight Simulator, on se décide enfin à commercialiser en France des outils sérieux, comme FS Design Studios qui vient enfin remplacer l'antique Flight Shop.

Les utilitaires pour Flight Simulator se divisent en plusieurs catégories : par exemple les packs d'avions rajoutant de nouveaux appareils, ou les sceneries, ces « scènes » qui apportent de nouveaux lieux et aéroports aux paysages du jeu. Cela mis à part, tous les dix ans, on a droit à un soft permettant de construire ses propres appareils. Le dernier truc officiel de ce genre se nommait Flight Sim Flight Shop (de BAO), et était disponible au compte-gouttes dans des magasins spécialisés situés à l'autre bout du monde (en Belgique…).
La fabrication d'avions pour Flight Simulator n'est pas un exercice facile puisqu'il impose à son utilisateur de composer avec différentes techniques, comme l'élaboration en 3D d'un modèle ou l'application de textures autour de celui-ci. Pourtant, nombre d'amateurs de par le monde s'adonnent dans leur coin à cette simulation d'ingénierie aéronautique.
FS Design Studio se présente avant tout comme un soft de modélisation proposant trois vues (une pour chaque axe), ainsi qu'une quatrième, libre, représentant la vue caméra. Les personnes ayant déjà travaillé avec des logiciels tels que Autocad, Strata, ou 3DS Max retrouveront leurs marques immédiatement. La création des formes est à la fois simple et fastidieuse : on peut partir de primitives (des volumes), que l'on peut assembler et bidouiller pour arriver à quelque chose d'assez précis et propre, ou bien dessiner des profiles que l'on extrudera par la suite. Si la fabrication d'un fuselage par ce procédé est somme toute assez simple, la création des ailes, avec toutes les complications qu'elle implique, représente souvent le gros morceau de la construction d'un appareil. Pour remédier à cela, le soft permet de créer une voilure d'un simple clic de souris, sur un profile défini au préalable. Si le résultat ne convient pas tout à fait, on pourra toujours le modifier point par point. Autre outil, celui-ci plus commun : le Sweep (Tour), qui permet d'opérer une révolution sur un profile, afin de concocter des objets ronds comme les roues. Les parties mobiles seront réalisées séparément.
La mise en œuvre du soft est assez simple, et une personne débutante se plongeant sérieusement dans le manuel (fort bien foutu et complet, chose assez rare pour être signalée) pourra arriver à quelques résultats intéressants en un week-end.
En plus de cela, on trouvera quelques outils supplémentaires pour finaliser l'appareil, comme un éditeur de fichiers .air pour implémenter les caractéristiques aérodynamiques, ainsi que des aides pour appliquer les textures : l'outil gabarit permet tout bêtement de déplier une forme 3D afin de s'en servir comme guide pour la peindre à l'aide d'une texture s'appliquant parfaitement dessus.

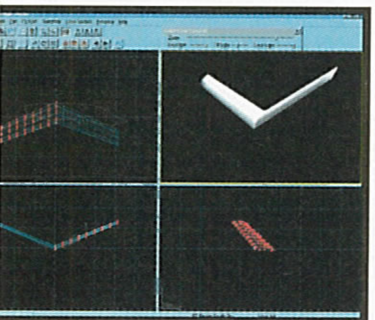
Bob Arctor

Jouable sur **PIII 300, 64 Mo Ram, Carte 3D**
Éditeur **Abacus Multimédia**
Développeur **Trancer Software États-Unis**
Texte et voix **VO** Nbre de joueurs **1**

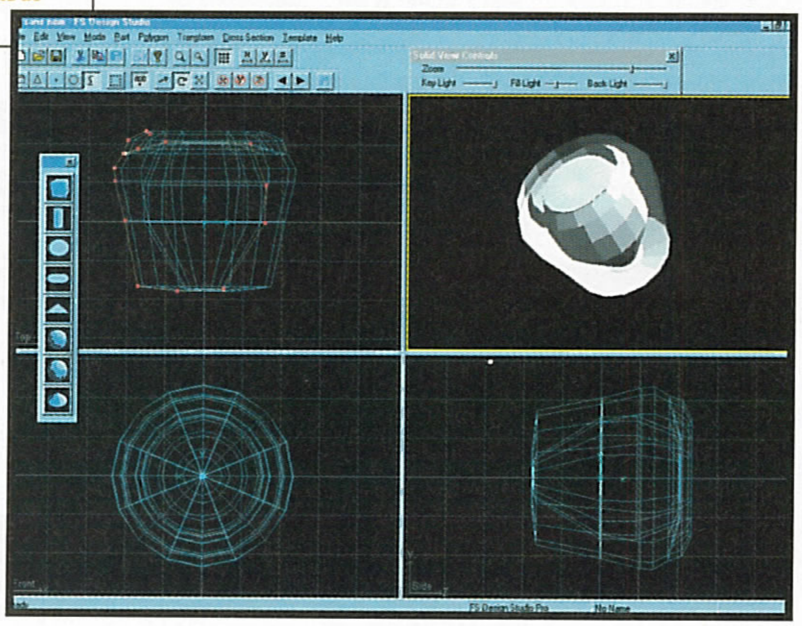




Le récapitulatif des textures utilisées.



Un profile d'ailerons de mon invention.



Un moteur General Electrics Ue456-78. Non, je déconne, c'est juste un truc fait au pif.

En Deux Mots

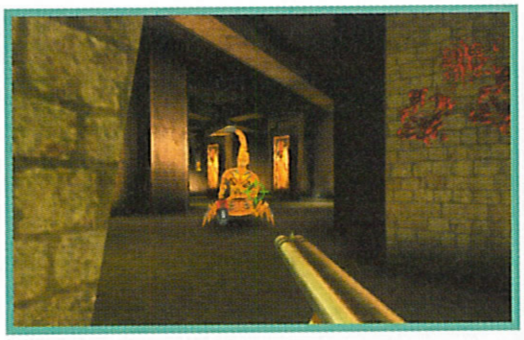
2FS Design Studio, sans être un outil aussi puissant que des softs de maillage professionnels de type Amapi, est parfaitement adapté à la réalisation d'avions sous Flight Simulator. Idéalement, l'utilisateur devra avoir quelques notions de modélisation pour arriver facilement à quelque chose. Heureusement qu'un excellent manuel en français est fourni avec l'outil.

+ Le digne remplaçant de FSFS
− Interface un peu brouillon

80	50	84
Techn	Design	Intérêt

SERIOUS SAM

joystick — À voir sur le CD-Rom n° 125



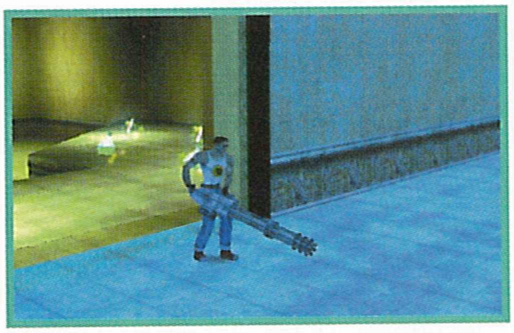


DOOM-LIKE POUR TOUT JOUEUR - PC CD-ROM

Si ce Doom-like offre une maniabilité exceptionnelle, il est loin de vous tenir en haleine : les immenses espaces des cartes sont l'excuse parfaite pour vous noyer sous des vagues pratiquement continuelles de monstres. La quinzaine d'espèces antagonistes amuse un court instant et les dix armes trop classiques n'impressionnent qu'aux premiers tirs. Et puis franchement, quinze niveaux se passant exclusivement en Égypte, quelle plaie ! Ce shoot basique lasse rapidement et si ce n'était le mode réseau très rigolo et son modeste prix (200 F) on l'aurait jeté encore plus violemment. Dommage pour Serious Sam car son moteur bien conçu allie bonne fluidité à un graphisme sympa.

Kika





Serious Sam

TOURNE SOUS WIN 95, 98, OPEN GL
JOUABLE SUR P500, 64 MO RAM
ÉDITEUR GATHERING OF DEVELOPPERS
ON DECK INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CROTEAM CROATIE
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 16

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
65	61	51

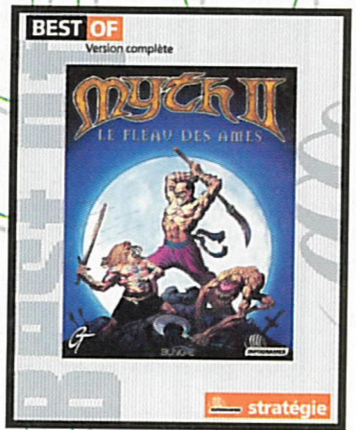
budget

par Ivan le Fou

Bon, Havas Interactive (qui chapeaute entre autres les marques Sierra et Blizzard) s'est rebaptisé Vivendi Universal Interactive Publishing et, au cours du processus ridicule qui a accouché de ce nom… long, a oublié de sortir enfin Homeworld et Starcraft en collection Budget. Patience, amis lecteurs, nous les aurons. D'ailleurs, j'envisage sérieusement de téléphoner ma colère au chef de produit responsable. Par exemple, la nuit. En attendant, laissez-moi vous indiquer quelques affaires et baisses de prix. Vu à la FNAC, un Total Annihilation à 49 F ; vus partout, des Diablo II à 249 F et des Homeworld Cataclysm enfin à 199 F. Pour finir, Eidos reprend son opération « Chasseur de hits » : pour deux jeux achetés dans la gamme « Premier Collection », on en reçoit un troisième gratuit de son choix. Regardez la liste en magasin, on y trouve de très bons jeux.

« Allo ? Monsieur Vivendi Universal Interactive Publishing ? Oui, je vous appelle parce que j'ai repensé à ce que vous m'avez dit l'autre nuit, et… »

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

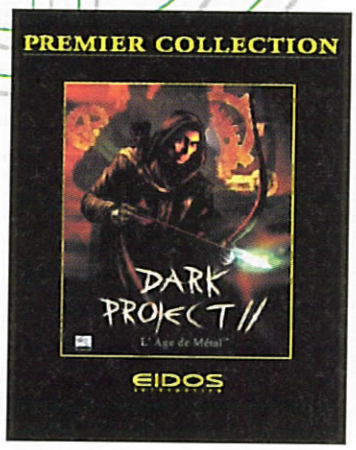


Myth II : Le Fléau des âmes

99 F, Premier Collection d'Eidos, Pentium 200 + carte 3D

Myth II est un jeu de stratégie en temps réel, qui aurait été dépouillé de tout l'aspect gestion de ressources et qui retracerait des affrontements réduits, entre quelques dizaines d'hommes seulement. Une sorte de jeu de tactique en temps réel, où chaque unité a une importance. Myth II utilise un moteur graphique au rendu original, qui gère aussi bien le Direct3D que le Glide de 3dfx. La campagne solo vous donnera du fil à tordre et le jeu réseau (y compris online) est tout simplement un modèle du genre.

(90 % et Mégastar dans Joystick n° 101)

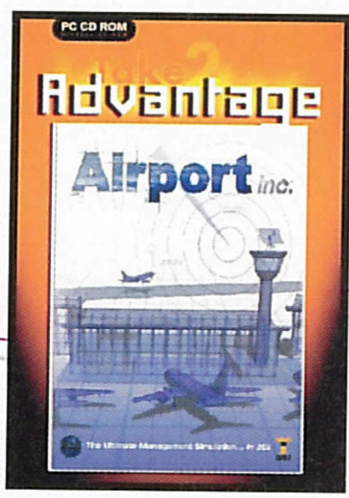


Dark Project II: L'âge de métal

99 F, Premier Collection d'Eidos, Pentium II 400 avec 64 Mo RAM + carte 3D

Dark Project II est un jeu d'action, dans lequel vous passerez votre temps à éviter l'action. Cet apparent paradoxe se comprend mieux lorsque l'on sait qu'il s'agit d'un simulateur de voleur médiéval. Dans la peau d'un chapardeur monte-en-l'air, vous vous glisserez dans divers édifices en évitant d'attirer l'attention. Le moteur graphique n'est pas au top, mais ici, l'ambiance sonore prime : le bruit de vos pas varie suivant la taille de la pièce et le mobilier, et vous devrez tendre l'oreille pour deviner la position des gardes. Un jeu original, à contre-courant de la mode Quake-like.

(89 % dans Joystick n° 115)



Airport Inc.

99 F, Collection Advantage de Take 2, Pentium II 350 + Carte 3D

Ici, à Joystick, tout le monde connaît ma dévorante passion pour les simulateurs de vol civil. Oui, celle-là même qui me pousse à déchirer rageusement de mes dents pointues les dizaines de pages pleines de 747 et de Cesna que j'ai à relire tous les mois. Mais bon, je prends sur moi. Aujourd'hui, j'ai pour douloureuse mission de vous recommander… non, je ne peux pas. Bob Arctor, le spécialiste maison, me souffle que c'est un très bon simulateur de gestion d'aéroport et qu'à ce prix-là, c'est vraiment sympa de développer les structures d'accueil, passer des contrats et gérer les créneaux horaires. Rien à faire… c'est au-dessus de mes forces. Airport Inc., donc, est un jeu. On me l'a dit.

(82 % dans Joystick n° 113)

Nocturne

99 F, Collection Advantage de Take 2, Pentium 400 (128 Mo RAM)

Devenez chasseur de monstres et poursuivez les créatures infernales qui hantent l'Amérique, la France et l'Allemagne des années 40. Vous devenez l'Étranger, mystérieux énergumène en imperméable qui passe au fusil de chasse ou au lance-flammes goules, vampires et loups-garous. Beau, sombre et inquiétant, Nocturne est un jeu d'aventure et d'action tout en ambiance terrifiante, à la façon d'un Resident Evil, c'est-à-dire en décors pré-calculés et avec une caméra fixe. Attention : petite config s'abstenir.

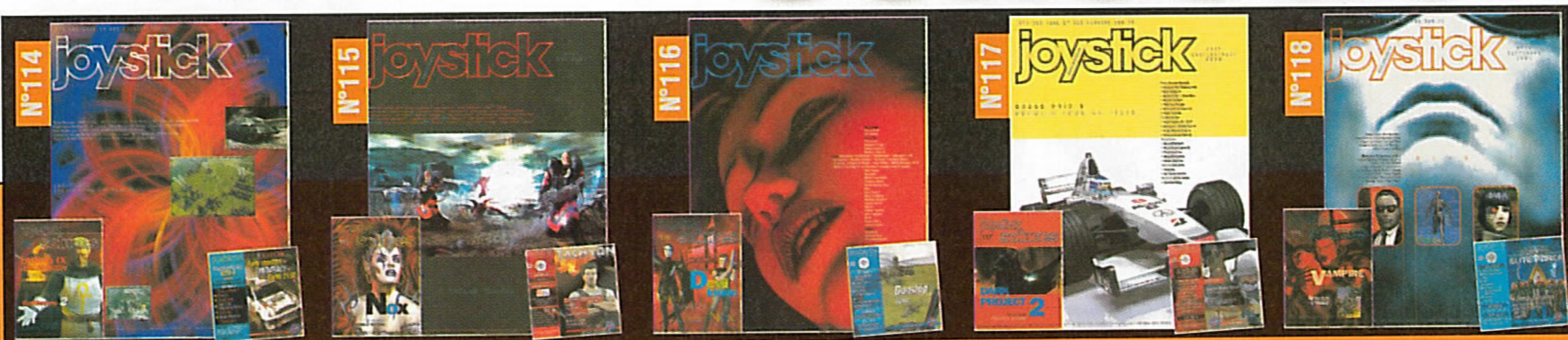
(92 % et Mégastar dans Joystick n° 110)





Upgradez votre collection

Commandez les reliures !



114 Tests : NOX, Messiah, Evolva, Soldier of Fortune, Rally Masters, Grand Prix World, Nerf Arena Blast, Invictus, Theocracy
Sur le CD : Rally Masters, Theocracy, Bust-A-Move, Croc 2, Opposing Force, Invictus
Aides de jeu : Ultima IX Ascension 2e partie, Battlezone 2

115 Tests : NFS Porsche 2000, Shogun Total War, Comanche-Hokum, Devil Inside, Dark Project 2, Rogue Spear:Urban Op, F1 2000
Sur les CD : Ground Control, Tachyon The Fringe, NFS Porsche 2000, Dark Project 2, Devil Inside, Evolva, NOX, Rollcage 2, Sudden Strike...
Aide de jeu : NOX

116 Tests : Starlancer, Daikatana, Soulbringer, Asheron's Call, Everquest, Martian Gothic, Tachyon, Arabian Nights, Euro 2000
Sur le CD : Viruz, Mankind, Les Fourmis, Lemmings Revolution, Klingon Academy, Gunship !, Dogs of War, Star Trek : Armada, Arabian Nights
Soluce : Devil Inside - **Aide de jeu :** Urban Operation

117 Tests : Vampire, Earth 2150, Metal Conflict, Ground Control, Motocross Madness 2 , Dark Reign II, T.A. Kingdoms The Iron Plague
Sur le CD : 4 X 4 Evolution, Rebellion, Daikatana, Warlords Battlecry, Motocross Madness 2, F1 World Cup, Comanche vs Hokum
Soluce : Vampire - **Aide de jeu :** Counter-Strike

118 Tests : Deus Ex, Diablo II, Grand Prix 3, LNF Manager, F1 Manager, René Arnoux Karting, Star Trek : Voyager Elite Force, Warlords Battlecry, Klingon Academy, Icewind Dale **Sur le CD :** Grand Prix 3, Deus Ex, Vampire, Star Trek Elite Force, Bang Gunship Elite, Dog Fighter, The Gift, Infestation, Thandor
Soluce : Vampire - **Aide de jeu :** Counter-Strike

119 Tests : Baldur's Gate 2 Shadows of Amn, Les Sims Ça vous change la vie, Cléopâtre La Reine du Nil, Age of Empires 2 The Conquerors Expansion, De Sang Froid, Rugby 2001, Homeworld Cataclysm **Sur le CD :** Stupid Invaders, Mercedes-Benz Truck Racing, Rugby 2001, Dark Reign 2, V-Rally 2, Age of Empires 2 : The Conquerors, Tony Hawk Pro Skater 2 **Soluce :** Deus Ex

120 Tests : Crimson Skies, Gift, MTV Skateboarding, Alerte Rouge 2, NHL 2001, Mercedes-Benz Truck Racing, Resident Evil 3, Midtown Madness 2
Sur le CD : No One Lives Forever, Starfleet Command Vol. II, FAAK2, Screamer 4x4, Insane, Gunlock, Sidney 2000, Metal Gear Solid
Soluce : Deus Ex (suite), Homeworld Cataclysm - **Aide de jeu :** Alerte Rouge 2

121 Tests : Sacrifice, Sheep, Starship Troopers, Hitman, Links 2001, Combat Flight Simulator 2, Metal Gear Solid, Covert Operations
Sur le CD : Battle Isle 4, Pro Rally 2001, Severance, Hitman, Resident Evil 3, Rune, Virtual Pool 3, Warm up !, Homeworld Cataclysm
Aide de jeu : Aide de jeu Baldur's Gate 2

122 Tests : Call To Power 2, Airfix Dogfighter, Tomb Raider V, Battle Isle : The Androsia War, Starfleet Command II, Screamer 4x4, Project IGI
Sur le CD : Dave Mirra Freestyle BMX, Links 2001, Midtown Madness 2, F1 Championship 2000, Sheep, Stunt GP, Project IGI
Soluce : Monkey Island 4 - **Aide de jeu :** Baldur's Gate 2 (suite)

123 Tests : Giants, Everquest, Tiger Woods PGA, Tour 2001, Mechwarrior 4, La Bataille d'Angleterre, American Mc Gee's Alice, Oni
Sur le CD : Oni, Mechwarrior 4, Starship Troopers, Tomb Raider 5, Swat 3 Elite Edition, Quake 3 Team Arena
Soluce : Monkey Island 4 (suite) - **Aide de jeu :** Projet IGI



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❒ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 38 F le numéro (frais de port gratuits) soit un total de .... F

84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103

104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123

❒ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2) et 16 démos jouables
À 49 F le numéro,soit un total de .... F

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de .... F

HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro,soit un total de .... F

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

❒ Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... F

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT



Un coup de frais

Pour faire correctement mes tests de matos (processeurs et cartes mère), je mettrai à contribution dès le prochain numéro la collection impressionnante de ventilateurs que j'ai sous la main. Avec un peu de chance, ça sera aussi l'occasion de faire le tri entre les bons ventilos et ceux qui font beaucoup de bruit pour rien. Je ne parle pas seulement de nuisance sonore mais aussi de tapage médiatique sur le Net. Exemple simple : la gamme Orb (chrome ou golden), qui fait généralement fureur grâce à un look intéressant, et que l'on imagine efficace, finit régulièrement aux dernières places des comparatifs sérieux. Le look n'a malheureusement rien à faire dans l'histoire, ce sont les matériaux utilisés qui méritent votre attention. Ceux qui disposent d'une surface de contact en cuivre par exemple, disposent théoriquement d'un avantage certain. On reparlera de tout ça dans les prochains numéros.

Édito

Après vous avoir mis l'eau à la bouche avec une preview bien balaise sur la GeForce3, vous pensiez avoir le test ce mois-ci, je parie. Moi aussi. Mais finalement, non. Les rumeurs vont bon train sur les raisons qui ont poussé Nvidia à obliger les constructeurs à bloquer leurs cartes : drivers décevants côté performances, incompatibilités bizarres avec le Pentium 4 (ce qui est faux), plus de coke (la boisson, hein) dans le distributeur à l'étage des développeurs et d'autres trucs bien pires. Bref, il faudra patienter encore un mois pour savoir ce qu'a vraiment dans le ventre cette puce. Je suis comme vous, déçu. Heureusement, Hercules et son nouveau copain STMicro sont là pour nous faire rêver ce mois-ci.



Dis, c'est quoi un NDA ?

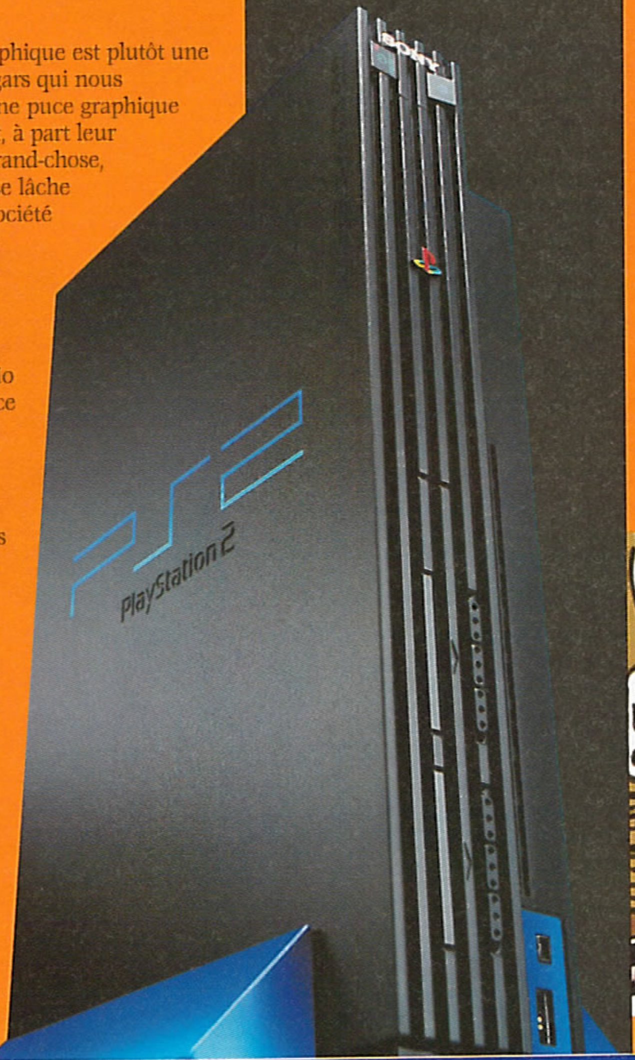
NDA, ça signifie Non Disclosure Agreement. En bon français, ça donne : « Ferme-la jusqu'à cette date précise, sinon je te présente mes potes avocats. » Plus sérieusement, c'est un contrat signé entre deux sociétés : l'une révèle à l'autre des informations confidentielles et cette dernière s'engage à ne pas les révéler avant une date donnée. C'est le type de contrat signé par Joystick avec Nvidia pour pouvoir vous faire bénéficier rapidement d'une preview du NV20. Manque de chance, pour la première fois depuis ultra-longtemps, Joy est arrivé chez certains abonnés le 23 février, soit plusieurs jours avant la fin du NDA (le 27). C'est rare que notre service de routage se donne autant de mal. Et puis, faut reconnaître qu'on aurait pu penser qu'il n'y a que 28 jours en février. Bref, sincèrement désolé pour nos concurrents plus directement impliqués que nous dans le hardware (y compris les sites web) et Nvidia, mais ça n'était pas volontaire. D'ailleurs, si ça avait été le cas, on aurait recouvert la couv' du magazine d'autocollants orange fluo et marqués Exclusif en lettres qui clignotent.

Via tire la langue à Intel

VIA n'aime pas Intel, je pense. Je ne sais pas pourquoi mais il doit bien y avoir des raisons super-importantes, genre le boss a perdu au golf contre Andy Groove ou un truc de ce style. En tout cas, VIA est bien décidé à mettre sur le marché un chipset compatible Pentium 4 sans licence et donc sans donner le moindre dollar à Intel. Ce qui, fatalement, énerve le pape du microprocesseur. Ce dernier ne semble pas bloquer la réalisation d'un tel chipset mais entend bien gagner quelques brouzoufs dessus. Évidement, VIA n'a pas l'intention de se faire plumer après, par avocats interposés. Ils ont un plan. Le but est d'utiliser les brevets de S3 acquis lors du rachat de la division graphique de cette société. Dans le tas, on trouve des accords signés par S3 avec Intel qui devraient se révéler plus que pratiques. Malgré tout, je prévois une pluie d'avocats ricains sur la tête de VIA si jamais Intel a le moindre doute sur l'étendue de ces accords. SiS et Acer ont préféré prendre un chemin plus sûr, et ces fabricants de chipsets ont signé avec Intel pour obtenir les licences officielles du fondeur.

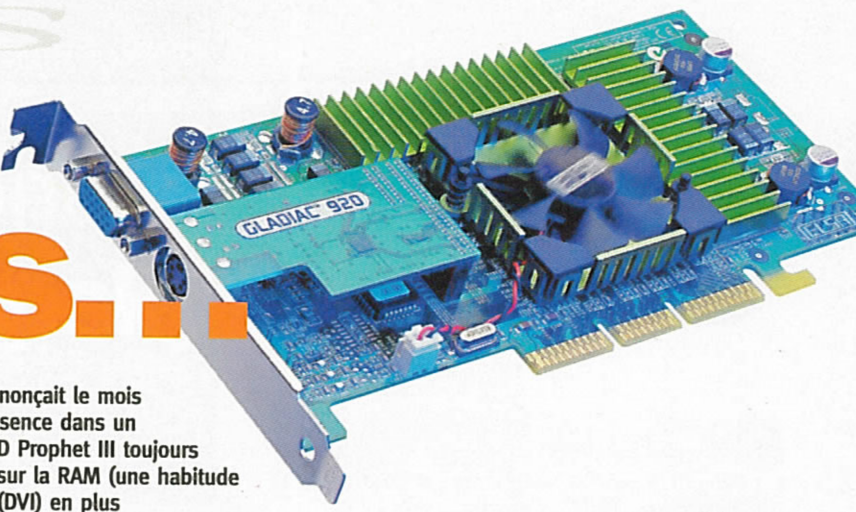
Sony fabrique des plaques chauffantes

D'habitude, le vaporware graphique est plutôt une spécialité des Bitboys, ces gars qui nous promettent depuis des années une puce graphique qui détruit tout. Pour le moment, à part leur réputation, elle n'a pas détruit grand-chose, leur puce fantôme... Mais Sony se lâche aussi un peu dans le genre. La société japonaise annonce une nouvelle version de son Graphics Synthesizer (la puce 3D de la PlayStation 2). A priori, le cœur de la chose ne change pas trop mais cette fois, ils ont collé 32 Mo de RAM directement dans la puce (4 Mo normalement). Fatalement, ça va plus vite, surtout quand on sait que l'interface entre cette RAM et le processeur est large de 2 000 bits (ouais, 2 000, y a pas de faute). Ça donne 48 Go/s de bande passante. Ah oui, quand même. Côté performances, Sony parle de 75 millions de polygones par seconde et d'un pixel fill rate de 1,2 à 2,6 gigapixels par seconde (visiblement, ils ne savent pas encore à quelle vitesse leur bébé tournera). À titre de comparaison, le NV2A de Nvidia pour la Xbox offrirait 125 millions de polygones/sec. et la GF2 GTS a dans les 800 MPixel/sec. de perf en pixel fill rate. Là où je me marre, c'est que la puce fait 462 mm², ce qui représente à peu près la taille maximum d'un processeur actuellement. Ça, c'est quand il est gravé en 0.18 micron, mais Sony annonce que ça ne sortira qu'avec une gravure de 0.15 ou 0.13 micron. Ça vaut mieux, parce que ça chaufferait un poil trop en 0.18 micron. Et avec 287,5 millions de transistors, je ne vous parle même pas du prix. Sony non plus, du reste, ça tombe bien... Donc ce processeur, a priori, n'existe pas vraiment. D'un autre côté, c'est quand même de Sony dont on parle. Ce ne sont pas exactement des rigolos, ces messieurs. Cette puce est censée équiper des versions « musclées » de la PS2, livrées avec interface Ethernet, écran LCD, clavier et souris dans des centres de loisirs japonais. Pour quoi faire exactement, je ne sais pas encore, mais je vous tiendrai au courant !

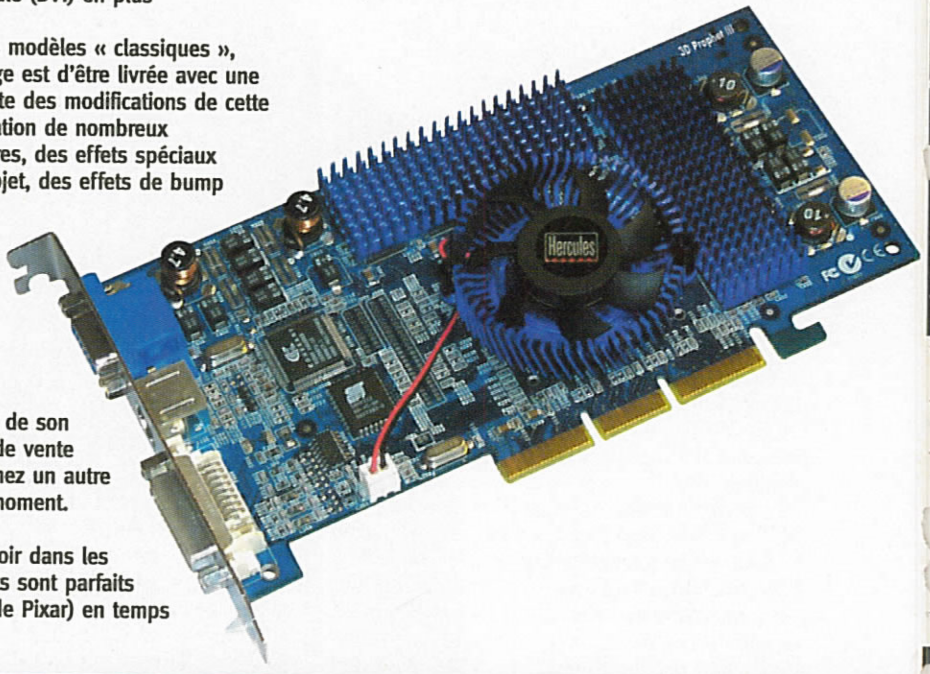




À défaut de tests...

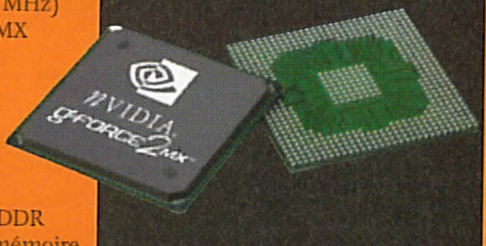


Même si les GeForce3 se font attendre (contrairement à ce que Nvidia annonçait le mois dernier), on peut toujours faire l'inventaire des forces qui seront en présence dans un prochain comparatif. Comme prévu, Hercules est au rendez-vous, avec une 3D Prophet III toujours aussi bleue. Les dissipateurs thermiques sont présents sur le processeur et sur la RAM (une habitude maintenant sur GF3) et ce modèle se distingue par une sortie vidéo digitale (DVI) en plus des traditionnelles VGA et S-Video (environ 4 800 F TTC).
De son côté, Elsa annonce la Gladiac 920. Elle dispose, comme les autres modèles « classiques », de 64 Mo de RAM DDR à 3,8 ns avec une sortie TV S-Video. Son avantage est d'être livrée avec une version exclusive de Giants, spécialement optimisée pour GF3. Dans la liste des modifications de cette version, on trouve en vrac des personnages plus détaillés grâce à l'utilisation de nombreux polygones supplémentaires, une augmentation de la résolution des textures, des effets spéciaux inédits grâce à la possibilité d'utiliser 4 textures simultanément sur un objet, des effets de bump mapping et de réflexion en pagaille (surtout sur les Meccs), des Sea Reapers avec effet de transparence et motion blur. Le paysage n'est pas oublié, avec des effets d'eau beaucoup plus convaincants grâce aux pixel et vertex shaders (qui servent aussi à la création des ondes de choc), une tesselation plus précise du terrain (transformation des surfaces courbes en ensemble de triangles), ce dernier bénéficiant de nombreux arbres et rochers supplémentaires. Le prix public annoncé est d'environ 5 000 F TTC (ça fait cher de l'arbre virtuel, je sais).
Enfin, la MSI StarForce 822 devrait également montrer rapidement le bout de son nez. Équipée d'une simple sortie VGA, elle devrait tout miser sur un prix de vente inférieur à ses concurrentes, une politique que l'on retrouvera sûrement chez un autre constructeur, Leadtek, qui sortira la WinFast GeForce3 presque au même moment. Les deux devraient avoir un prix d'environ 4 500 F TTC.
Un dernier détail à noter : les poils et autres fourrures que vous pouvez voir dans les captures d'écran de la preview du mois dernier ne bougent pas. Les reflets sont parfaits mais les poils eux-mêmes sont statiques. Monsters Inc. (le prochain film de Pixar) en temps réel, c'est pas encore pour tout de suite.



Le GeForce2 MX fait des petits

Cela faisait quelques semaines que la rumeur courait sur l'agrandissement de la famille des GeForce2 MX mais cette fois, c'est officiel : les cartes GF2 MX telles que nous connaissons vont laisser la place à deux nouveaux modèles. La MX200 sera équipée de RAM SDR 64 bits (à 166 MHz) et d'un chip à 175 MHz. Moins rapide qu'une GF2 MX classique, elle est là pour remplacer la vieille garde des TNT et TNT2 chez les grands constructeurs.
La MX400 sera la seule intéressante pour les joueurs. Équipée de 32 ou 64 Mo de RAM SDR 128 bits (183 MHz) ou de DDR 64 bits à 200 MHz et d'un chip à 200 MHz, elle sera en fait un peu plus puissante que la MX actuelle. L'aspect DDR de cette carte est surtout marketing, vu l'interface mémoire 64 bits qui massacre les performances au passage...
Une troisième puce non annoncée officiellement est la MX100, qui devrait arriver en juin. A priori, elle sera à fuir. Elle vise le secteur du très bas de gamme, avec une interface mémoire DDR de seulement 32 bits et 8 à 16 Mo de RAM DDR. À oublier.
Voilà de quoi faire le tri dans la flopée de cartes qui peuvent faire leur apparition avec tous ces processeurs. Clairement, la MX400 est la seule qui mérite votre attention, les deux autres étant surtout destinées à équiper les PC de la poste ou de votre banque... Les MX200 et MX400 devraient faire leur apparition d'ici 1 à 2 mois chez les revendeurs.





Le Kimangeki frappe encore

Un instant d'inattention, et c'est l'accident. Labtec ne regardait pas bien dans son rétroviseur, et paf, Logitech les coince dans un coin et les avale tout rond. Après digestion, les petits bouts de Labtec continueront à vivre dans le corps tout chaud de Logitech. Beurk, hein ? Mais non, ce n'est pas sale. C'est la nature du business, c'est tout. Et puis, Logitech paie quand même une belle note pour le repas : 125 millions de dollars. Le siège de Labtec à Vancouver ne bougera pas et deviendra une division de Logitech. La bonne nouvelle dans tout ça, c'est que Logitech va peut-être arriver à sortir un jour des enceintes pas trop chères qui sonnent bien. Parce qu'à part les modèles haut de gamme genre Xtrusio DSR-100, le reste n'impressionne pas trop. Ça tombe bien, Labtec c'était l'inverse : un son correct pour vraiment pas cher. Y a plus qu'à attendre que la digestion se fasse...



L'émulation A SES LIMITES

Si vous voulez voir une GeForce2 Ultra ramer comme jamais, vous pouvez tenter de lui faire émuler une GeForce3 avec le benchmark OpenGL (GLMark de Vulpine Software, disponible sur le CD). Pour ça, il faut activer le mode émulation NV20 avec les derniers drivers (v10.x, disponibles sur le site de Joystick). Il faut bidouiller la base de registre à l'adresse « hkeylocalmachine/system/currentcontrolset/class/display/xxxx/nvidia/openGL ». Créez un DWORD (passez par le menu) avec le nom NV20Emulate et la valeur 1. Maintenant, vous pouvez exécuter le GLMark avec l'option GeForce3 et admirer les effets du pixel shader. Et vous aurez bien le temps de les voir, à 0,1 image par seconde...

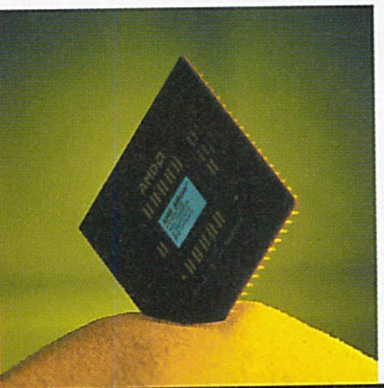


ATI versus NVIDIA ON NE S'EN LASSE PAS

Chez ATI, on serre les dents. Avec la sortie des GeForce3, ils savent qu'il va falloir passer quelques mois difficiles. D'une part, aucun produit n'est de taille à lutter et en prime, les prix des autres cartes Nvidia devraient continuer à baisser, ce qui n'arrangera pas les affaires. Vendre des cartes, c'est bien, mais pouvoir gagner un maximum d'argent avec des marges confortables, c'est mieux. Et ça, c'est un luxe qu'ATI aura du mal à se permettre. Début mars, c'était même la grosse claque, voire le coup de sabot de caribou pour ATI. Pendant que Nvidia compte les bulles de champagne et offre des bains de pièces d'or à ses ingénieurs, ceux d'ATI doivent se taper des footing dans la neige. Pieds nus. L'action ATI a raté une marche et les prévisions pour le prochain trimestre ne sont pas réjouissantes du tout.
Pourtant, le boss d'ATI (David Orton) reste confiant. Dans une déclaration de début mars, il laissait entendre que le Radeon 2 sera bel et bien plus performant que le NV20. Il disposera des mêmes fonctions et sera programmable. Cette puce viserait en fait le NV30. Ce Radeon 2 devrait arriver en septembre 2001, selon les dernières prévisions météo. Du coup, les déclarations du patron de Nvidia comme quoi ils espèrent encore accélérer le rythme de leurs développements (oui, vous avez bien lu), laisse penser que le NV25 pourrait prendre la direction de la poubelle pour céder plus rapidement que prévu la place au NV30, histoire d'enquiquiner ATI. Restons calme, dans le meilleur des cas, je vois mal cette puce sortir avant 2002.
Au-delà des effets d'annonce, il est clair que Nvidia et ATI vont s'affronter dans une concurrence sans merci. Mais rien n'est gagné pour Nvidia, un seul échec ou retard peut tout remettre en cause. Après tout, sur les 5 premiers constructeurs du milieu en 1996, 4 ont disparu de la circulation...

LES PLANS DE monsieur AMD

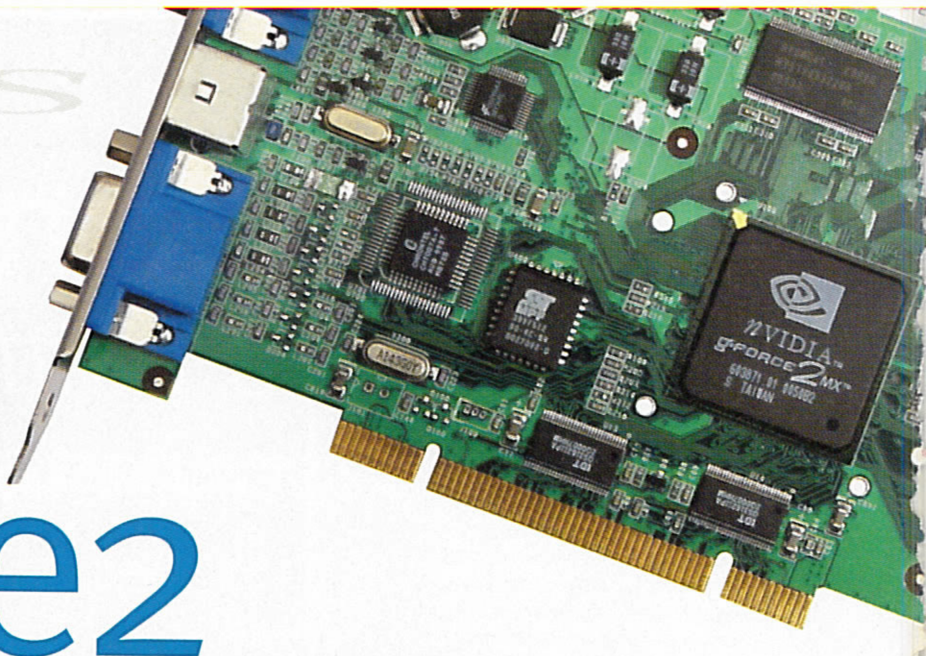
Dans une récente conférence de presse, AMD a donné pas mal d'informations quant aux prochains produits de la marque. C'est le moment d'admirer le talent des mecs qui trouvent les noms de codes des CPU AMD et de savoir à peu près quand ces bébés arriveront dans nos PC. Le Palomino (qui succèdera au Thunderbird) est en échantillonnage (premiers exemplaires d'une puce avant la production de masse) depuis décembre et devrait arriver sur le marché au plus tard pendant le deuxième trimestre à des fréquences supérieures à 1,2 GHz.
Les premiers exemplaires de K8 (alias le Hammer) devraient arriver fin 2001.
Le Morgan (nom de code du cœur des futurs Duron) commence son échantillonnage ce trimestre, pour rentrer en production au prochain. Sa fréquence d'introduction sera supérieure à 800 MHz. Thoroughbred (Palomino en 0,13 micron) et Clawhammer seront échantillonnés au quatrième trimestre, pour une production début 2002. Les premiers benchs disponibles sur le Net indiquent qu'un Athlon à 1,2 GHz mangerait un Pentium 4 à 1,7 GHz au petit déj'. Voilà qui ne va pas arranger les affaires de monsieur Intel, qui ne devait pas s'attendre à ce que le Pentium 4 rencontre une telle concurrence si vite...



Le KT133 FAIT peau neuve

VIA devrait bientôt lancer le chipset KT133E pour remplacer le KT133 tout court. Cette nouvelle version n'apportera rien côté fonctionnalités, mais sera fabriqué a priori en 0,18 micron. Les cartes mère ne nécessiteront aucun changement pour accueillir le petit nouveau, mais du coup, il consommera moins d'énergie et surtout coûtera moins cher. Logiquement, le KT133A devrait bénéficier rapidement du même traitement, mais on ne sait pas encore quand. Ce dernier reste le chipset de choix pour se monter une bécane puissante à base de processeur AMD.





Nvidia GeForce2 MX PCI

LA CARTE DE LA DERNIÈRE CHANCE

Quand il n'est plus capable de trouver une solution à ses problèmes, quand il ne reste plus aucun espoir, le joueur sur PC tout naze peut tenter de faire appel au dernier héros du bus PCI, la GeForce2 MX TwinView.

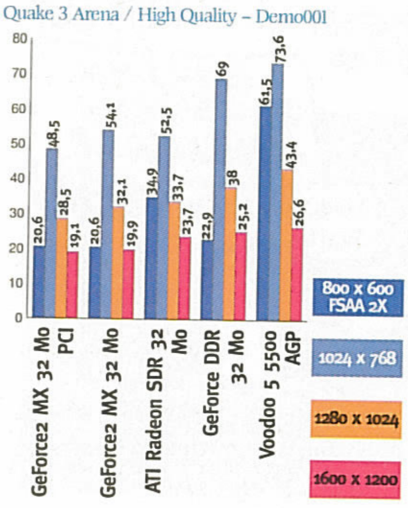
LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 1 GHz
Carte mère Abit SE-6
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7200 trs/min 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition
DirectX8
Drivers Nvidia 6.49
Drivers ATI 4.13.7071
Drivers 3dfx 1.07.00 bêta
Quake 3 Arena 1.17

Pauvre joueur que celui qui s'est fait refiler un PC basé sur cette horreur de chipset i810. Merci Intel... Un chipset sans port AGP avec une partie vidéo à faire marrer une ET4000 du début des années 90, c'est vraiment trop sympa. Ah ça, c'est certain, c'est pas cher. Encore heureux. Enfin bon, on peut aussi parler de ceux qui s'accrochent désespérément à leur K6-200 MHz... Bref, ces gens n'ont pas le choix, il leur faut une carte vidéo PCI pour se sortir de leur situation de misère graphique. Et le choix n'est pas dément, surtout depuis que 3dfx n'est plus de la partie. Car autant le dire tout de suite, la seule solution pour jouer sur ce type de bécane (à part tout jeter et acheter un vrai PC), c'est deux Voodoo2 en SLI. Mais bon, de nos jours, va falloir trouver une autre solution ou écumer les occasions sur le Net.

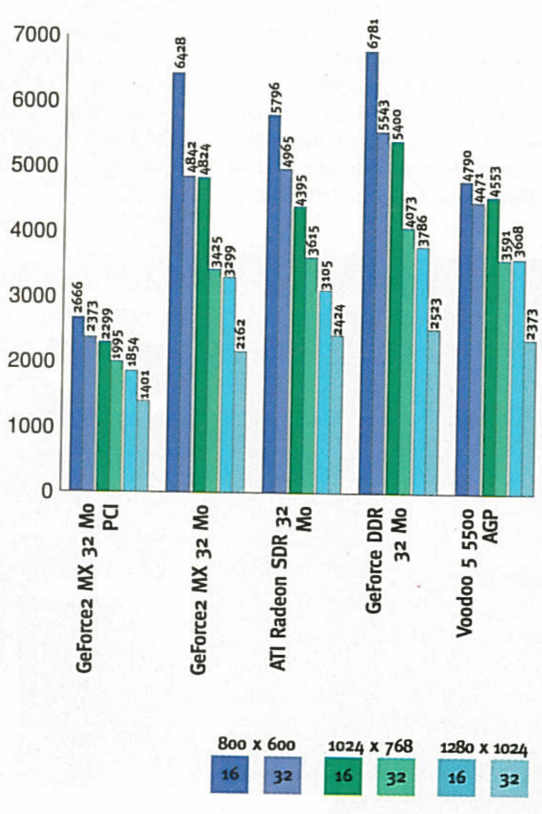
Une bonne tête de vainqueur Nan, je rigole hein... Je précise que c'est ironique ce titre (pour ceux qui ne vont jamais au cinoche). Une carte sans ventilo ni même un petit dissipateur thermique, on sent déjà que ça ne va pas beaucoup chauffer. Et si ça ne chauffe pas, de nos jours, c'est pas vraiment signe de performances décoiffantes. En revanche, ce modèle de référence Nvidia dispose de deux sorties VGA et d'une sortie TV SVHS. Le GeForce2 MX est pour sa part exactement le même que d'habitude, cadencé à 175 MHz avec 32 Mo de RAM SDR à 166 MHz. Première prise de tête, il faut penser à activer l'option d'initialisation vidéo sur le bus PCI (Init Display First) dans le BIOS. Avec le i815, il faut le faire AVANT de mettre la carte PCI, sinon pas de vidéo, rien à faire.



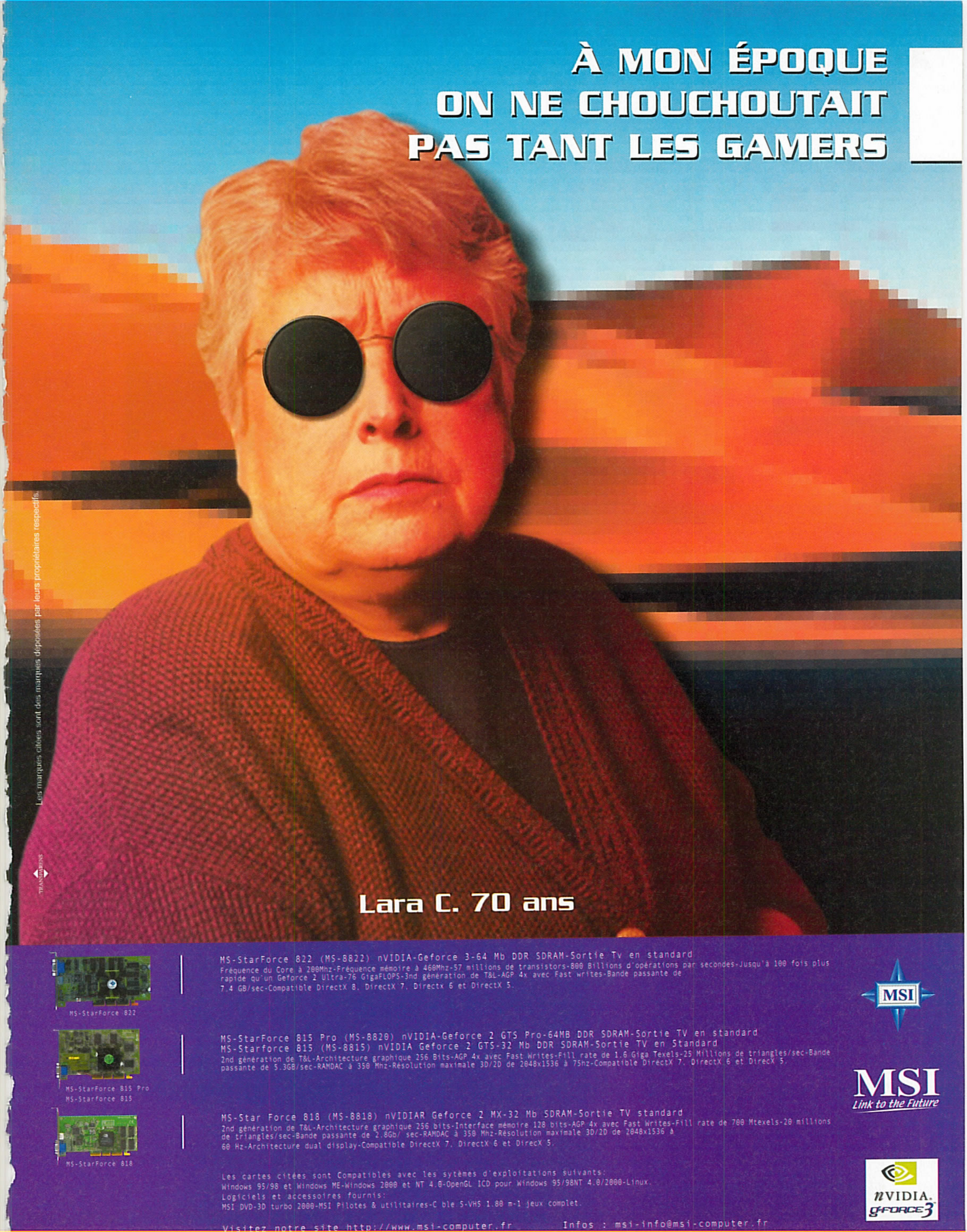
Quake 3 Arena / High Quality – Demo001



3DMark2000 v1.1 (16 bits/32 bits avec Z-Buffer 16 bits)



Descendez, faut pousser Le 3D Mark2000 image par image, c'est long. C'est pas beau. Et ça fait flipper quant au score final. Pas de miracle, le bus PCI massacre les performances déjà modestes du GeForce2 MX. En 800x600 - la résolution à utiliser de préférence avec ce type de processeur graphique - le score en 32 bits est divisé par plus de 2 par rapport à la version AGP. Ça fait mal. En 16 bits, c'est carrément le coup de pied retourné de pingouin dans les gencives avec un score pratiquement 2 fois et demi inférieur sur la PCI. Mais le 3D Mark2000 est un méchant bench fait pour mettre à mal le bus AGP justement. La surprise vient de Quake 3. Ce bout de carte de rien du tout arrive à afficher 71 images par seconde en 800x600 High Quality, ce qui est loin d'être ridicule. Les performances sont globalement très proches du modèle AGP. Le problème, c'est que le GF2 MX n'a pas du tout été conçu pour le bus PCI et ses ridicules 128 Mo/s de bande passante. Si vous êtes vraiment coincé et qu'il vous faut une carte PCI, tentez plutôt la Voodoo5 PCI. Ok, les drivers vont se faire rares, mais les performances devraient être un peu meilleures. Dans tous les cas, essayez surtout de changer de PC... À 1 100 francs la carte graphique sans avenir, ça vaut le coup de faire un effort dans la bonne direction..


À MON ÉPOQUE
ON NE CHOUCHOUTAIT
PAS TANT LES GAMERS
Lara C. 70 ans
Les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.
MS-StarForce 822 (MS-8822) nVIDIA-Geforce 3-64 Mb DDR SDRAM-Sortie Tv en standard
Fréquence du Core à 200Mhz-Fréquence mémoire à 460Mhz-57 millions de transistors-800 Billions d'opérations par secondes-Jusqu'à 100 fois plus rapide qu'un Geforce 2 Ultra-76 GigaFLOPS-3nd génération de T&L-AGP 4x avec Fast writes-Bande passante de 7.4 GB/sec-Compatible DirectX 8. DirectX 7. Directx 6 et DirectX 5.
MS-StarForce 815 Pro (MS-8820) nVIDIA-Geforce 2 GTS Pro-64MB DDR SDRAM-Sortie TV en standard
MS-Starforce 815 (MS-8815) nVIDIA Geforce 2 GTS-32 Mb DDR SDRAM-Sortie TV en Standard
2nd génération de T&L-Architecture graphique 256 Bits-AGP 4x avec Fast Writes-Fill rate de 1.6 Giga Texels-25 Millions de triangles/sec-Bande passante de 5.3GB/sec-RAMDAC à 350 Mhz-Résolution maximale 3D/2D de 2048x1536 à 75hz-Compatible DirectX 7. DirectX 6 et DirecX 5.
MS-Star Force 818 (MS-8818) nVIDIAR Geforce 2 MX-32 Mb SDRAM-Sortie TV standard
2nd génération de T&L-Architecture graphique 256 bits-Interface mémoire 128 bits-AGP 4x avec Fast Writes-Fill rate de 700 Mtexels-20 millions de triangles/sec-Bande passante de 2.8Gb/ sec-RAMDAC à 350 Mhz-Résolution maximale 3D/2D de 2048x1536 à 60 Hz-Architecture dual display-Compatible DirectX 7. DirectX 6 et DirecX 5.
Les cartes citées sont Compatibles avec les sytèmes d'exploitations suivants:
Windows 95/98 et Windows ME-Windows 2000 et NT 4.0-OpenGL ICD pour Windows 95/98NT 4.0/2000-Linux.
Logiciels et accessoires fournis:
MSI DVD-3D turbo 2000-MSI Pilotes & utilitaires-C ble S-VHS 1.80 m-1 jeux complet.
Visitez notre site http://www.msi-computer.fr
Infos : msi-info@msi-computer.fr
MSI
Link to the Future
nVIDIA.
GFORCE3

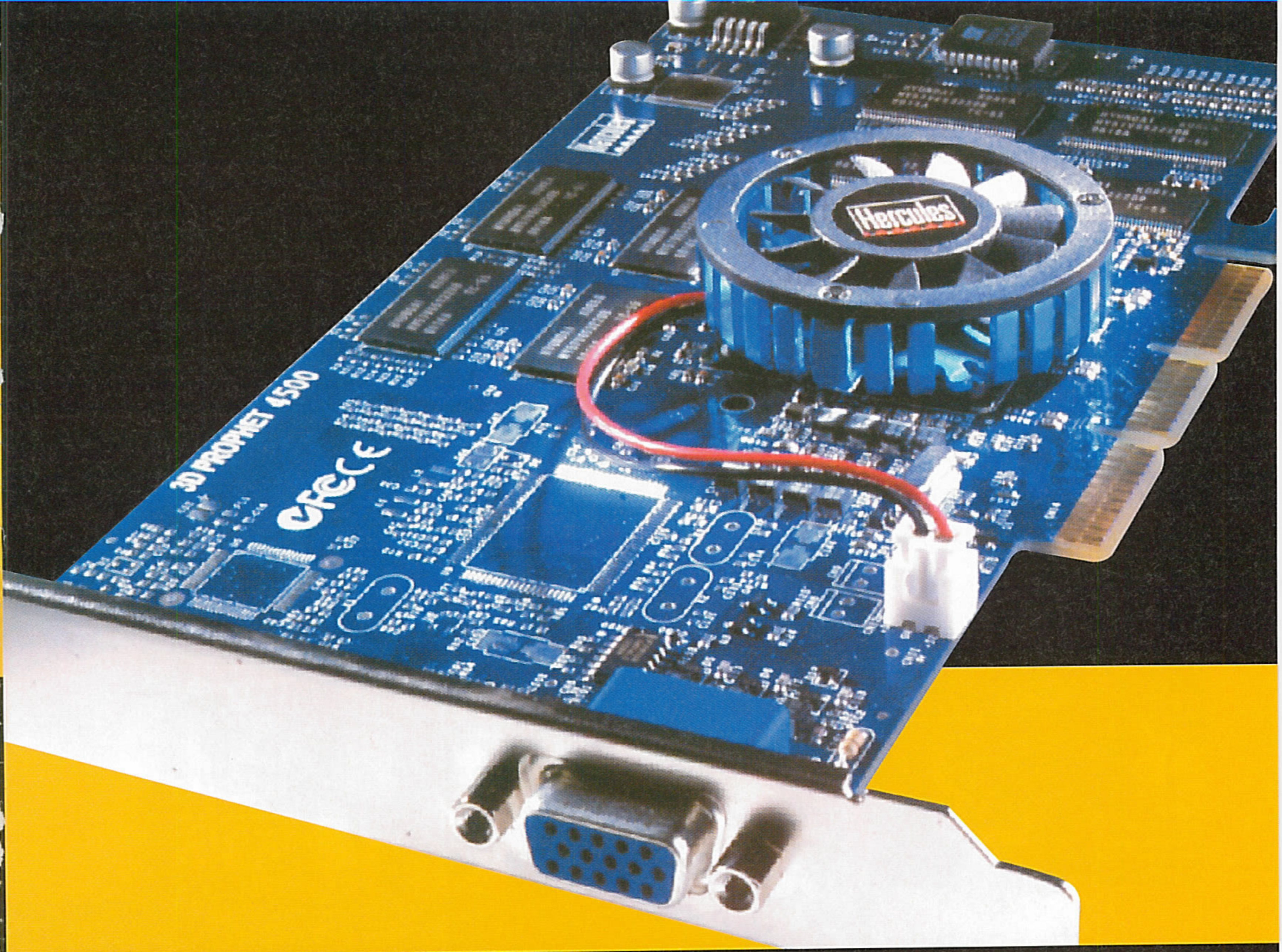
Kyro II



La technologie PowerVR contre-attaque

Un partenariat STMicroelectonics et Hercules, là comme ça, à froid, ça n'est pas forcément la chose la plus excitante qui soit pour les amateurs de matos et de jeux sur PC. Si on rajoute les mots Kyro II et PowerVR, l'effet peut même être négatif pour qui a connu les premières générations de cartes utilisant cette technologie. Mais cette fois, les choses devraient être bien différentes.
Les créateurs du Kyro II pensent pouvoir atomiser la concurrence côté rapport performances/prix.
Et ils pourraient bien avoir raison...





Cela fait maintenant cinq ans que la technologie PowerVR existe. Cinq ans qu'elle évolue et qu'elle tente de s'imposer sur le marché PC. Sans grand succès. Pourtant, la preuve que cette technologie est pleine de promesses existe : la Dreamcast de Sega offre toujours, malgré la concurrence des machines plus modernes, quelques-uns des plus beaux jeux 3D de la planète. Shenmue et Soul Calibur sont à eux seuls des preuves des performances dont est capable la techno PowerVR. Le Kyro II est en fait la quatrième génération de chip de cette gamme. Les Series1 ont équipé la première génération de cartes PC et avaient fait bonne impression grâce aux jeux développés à l'aide des librairies spécifiques de la carte (PowerSGL). La version optimisée de Ultimate Race (Kalisto) offrait des effets d'éclairage jamais vus à l'époque. La Dreamcast est équipée d'un chip de la génération Series2 que l'on retrouve également sur les cartes Neon250 sur PC (VideoLogic) et la carte d'arcade Naomi1. Le nom Kyro a fait son apparition pour la génération nommée Series3 chez PowerVR. On retrouve ce type de chip sur PC (Vivid de VideoLogic, voir n°119 de Joystick), sur la carte d'arcade Naomi2 de Sega et sur des produits extérieurs au marché du jeu.

Un partenaire de poids

Sur PC, la gamme PowerVR a toujours souffert de problèmes liés à des drivers déficients et des librairies spécifiques à une époque où le Glide de 3dfx régnait en maître. Pire, la distribution et le marketing de ces produits étaient quasi inexistants hors d'Angleterre. L'arrivée du Kyro a marqué la naissance du partenariat de Imagination Technologies (qui regroupe les marques VideoLogic et PowerVR) avec STMicroelectronics (anciennement SGS-Thomson Microelectonics). Cette société, inconnue de la plupart des joueurs sur PC, est d'une taille à faire frémir Nvidia ou ATI. Encore faudrait-il que ces deux marques se préoccupent plus de leurs concurrents potentiels, ce qui ne semble pas être le cas, vu les bruits de couloir que j'ai pu glaner. Tant mieux pour STMicro, qui pourrait bien créer la surprise. Pour vous donner une idée de la taille de cette société aux dimensions internationales, parlons brouzoufs : chiffre d'affaires pour l'an 2000, pratiquement 8 milliards de dollars. Bénéfices : 1,5 milliard de dollars. STMicro n'est donc pas vraiment une startup... Par comparaison, le chiffre d'affaires de Nvidia pour l'année fiscale 2001 a été de 735 millions de dollars, et les bénéfices de 130 millions de dollars. Même si Nvidia peut se targuer d'une croissance hors



normes, la comparaison est rapide. STMicro vend plus de 3 000 produits à environ 1 500 clients (parmi lesquels Alcatel, IBM, Motorola, Seagate, Sony, Siemens, Nokia, Ford, etc.). Pour finir les présentations, il faut savoir que STMicro, c'est 43 000 employés, 12 centres de recherche et développement, 33 centres de design et 18 unités de fabrication. Ha oui, quand même. Autant dire que si ces gens veulent vraiment faire des puces graphiques pour les différents marchés visés par Nvidia ou ATI, ils ont deux ou trois personnes à mettre sur le coup...

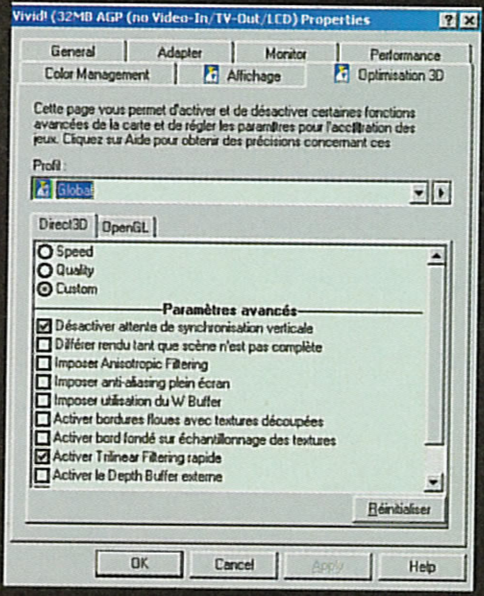
Le Kyro II à la loupe

Maintenant que vous avez compris que l'on parlait de gens sérieux, on va pouvoir attaquer la présentation de leur dernière création. Le Kyro II est donc toujours basé sur la technologie PowerVR, que STMicro peut améliorer à sa guise. Contrairement aux partenaires de Nvidia qui doivent courber l'échine et faire avec ce que Nvidia veut bien leur donner, STMicro a accès à tout : ils peuvent modifier le chip lui-même, et les partenaires qui construisent les cartes (Hercules dans le cas présent) ont même accès au cœur des drivers, ce qui n'est pas le cas chez Nvidia. Du coup, des sociétés comme Hercules (qui, je le rappelle, est une marque de Guillemot) peuvent mettre les mains dans le cambouis et faire des drivers encore plus performants que ceux de base s'ils en ont les moyens techniques. Le Kyro II est composé de 23 millions de transistors et gravé en 0,18 micron. STMicro et Hercules annoncent une vitesse de 175 MHz, mais pour le moment le chip tourne à 166 MHz (les chiffres que vous pouvez voir viennent de tels prototypes). La 3D Prophet 4500 embarquera 64 Mo de SDRAM (à 175 MHz aussi normalement, la puce et la RAM étant synchrones), alors qu'encore une fois, les prototypes ne disposaient que de 32 Mo de SDRAM. Cette puce ne consomme que 4 watts, ce qui change des monstres de Nvidia. Le marché visé est clairement celui des GeForce2 MX actuelles. Les résultats des premiers tests réalisés lors de la présentation montrent une situation pourtant plus surprenante : même avec la version de Quake3 utilisée par Hercules (la 1.11, qui est un peu moins rapide que la 1.17



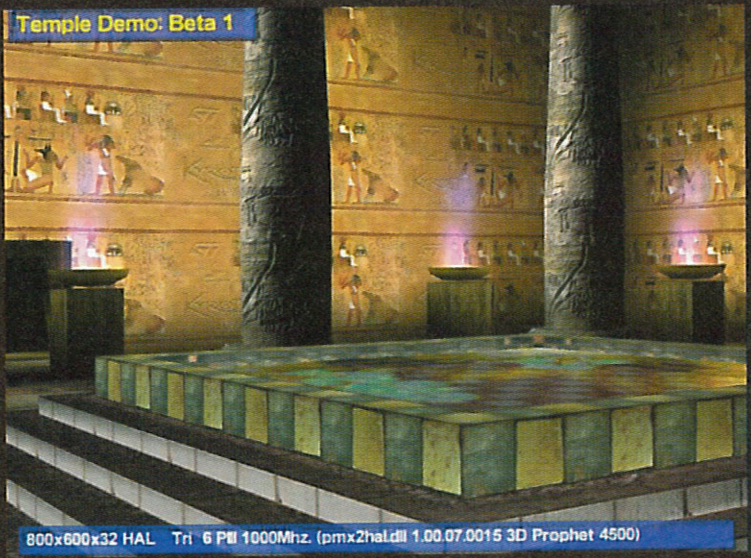
de mes benchs) et l'état de prototype des cartes et drivers, on atteint pratiquement les performances d'une GeForce2 GTS 64 Mo. Quand on sait que le prix public maximum de la 3D Prophet 4500 sera d'environ 1 400 francs, on commence à comprendre l'intérêt du Kyro II pour tous les joueurs « normaux », qui ne peuvent pas hypothéquer le chien du voisin pour se payer une carte vidéo correcte. Je précise que les scores en Direct3D sont aussi encourageants, avec 5 061 points sur le 3DMark2000 en 1024x768x32, avec un PC équivalent à ma configuration de test.

Hercules va s'appliquer à rendre les drivers PowerVR compréhensibles par les être humains normaux.

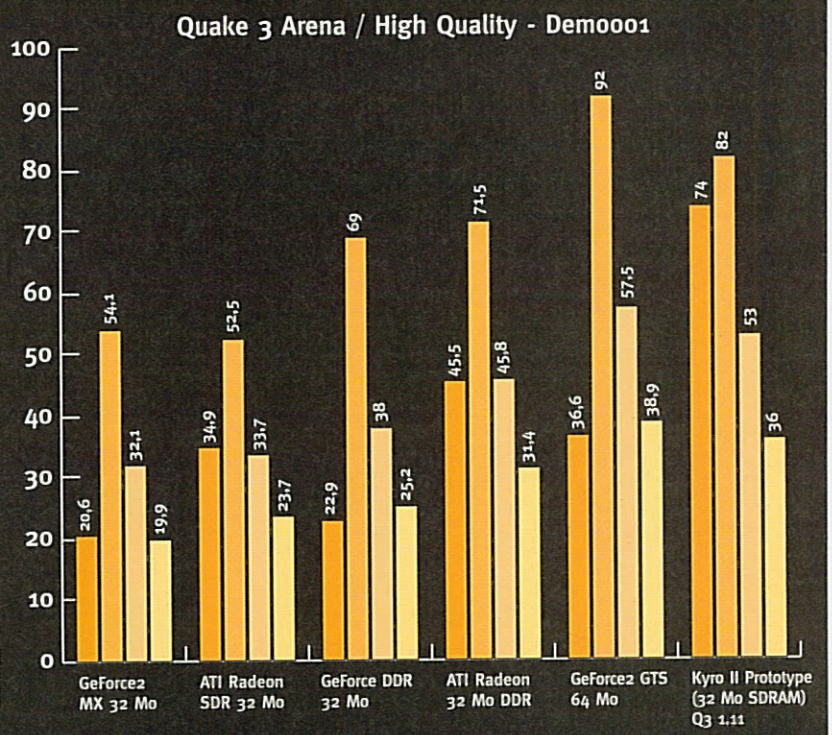


Comment ça marche ?

Dans le Kyro II, pas de T&L et pas de pixel shaders. L'architecture de ce type de processeur diffère radicalement de ce que font ATI, Nvidia ou Matrox. Elle utilise un principe appelé Tile Rendering, qui offre un rapport performances/prix très intéressant, à condition de savoir bien le maîtriser. Le Tile Rendering consiste à calculer l'image par tous petits morceaux. Imaginez votre écran composé de petits rectangles (32x16 pixels, les Tiles), selon un quadrillage très fin, et vous aurez une bonne idée de ce que « voit » le Kyro II quand il travaille sur une image. Chaque petit rectangle est stocké dans la mémoire de la carte, dans son propre buffer. Les rendus de tous ces éléments de l'image sont fait séparément pour n'être « recollés » que lors de l'affichage final, ce qui



La qualité de l'image du Kyro II est très bonne et sa gestion du bump mapping agréable. Reste à voir ça régulièrement dans les jeux...



La configuration de test

Pentium III 1000 MHz
Carte mère Abit SE-6
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7200 trs/min 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition
DirectX 8
Drivers Nvidia 6.49
Drivers ATI 4.13.7071
Quake 3 Arena 1.17 et 1.11

rend la mise au point de systèmes multiprocesseurs assez facile. C'est du reste ce que fait Sega avec la carte d'arcade Naomi2.
Là où les technologies concurrentes doivent utiliser des astuces pour ne pas prendre en compte les surfaces cachées (Z-Occlusion Culling du GeForce3), ce type de fonction découle pour le Kyro II directement de sa nature.
Cela explique son aspect le plus intéressant : la bande passante mémoire n'est pas « gâchée » et les performances que ce processeur obtient avec la SDRAM ne souffrent d'aucune concurrence. On commence à voir pourquoi le rapport performance/prix du Kyro est si intéressant. Pour ceux qui veulent mieux comprendre pourquoi, il faut savoir que l'étape de calcul de profondeur de chaque pixel est effectuée en tout début de chaîne, avant même l'application des textures. À ce moment-là, le Kyro II (comme ses prédécesseurs) sait déjà quels pixels ne seront pas affichés sur l'image finale (il ne les prend donc pas en compte) grâce à un système de z-buffer effectué en local (on-chip). Il n'y a ainsi pas d'accès vers la mémoire externe de la carte, tout est traité en interne par le chip. Le gain de vitesse et l'économie de bande passante sont évidents.
La qualité d'affichage de la technologie PowerVR bénéficie également de ce système. Les Tiles sont entièrement traités en 32 bits, que ce soit pour la profondeur de couleur ou la précision des calculs. Ceci est indépendant des réglages du jeu ou du bureau de Windows. Si un affichage 16 bits est désiré, le chip peut faire un dithering des couleurs, juste avant d'envoyer l'image sur l'écran. D'après mon expérience sur les anciens chips de la gamme et notamment le Kyro I, le seul problème est que, du coup, les performances 16 bits ne sont pas vraiment meilleures mais la qualité est superbe. Enfin bon, on ne va pas se plaindre, le but est de profiter de ses jeux en 32 bits de toute façon !
Pour ce qui est de l'architecture interne du chip, son nombre de transistors ainsi que sa vitesse ne sont pas à comparer directement avec ce que fait la concurrence. Son procédé est si différent, que cela n'a pas réellement de sens. Si le Kyro II ne dispose que de 2 pixels pipelines, ça ne l'empêche pas de pouvoir traiter 8 niveaux de textures par objets. Certes, pas forcément en une passe comme on pourrait le croire, mais dans la plupart des cas cela reste jouable. Tout ça grâce au système du Tile Rendering. Même dans le cas où plusieurs passes sont nécessaires pour calculer la scène, cela reste largement plus rapide que sur une architecture classique. Les primitives de chaque objet restent à disposition dans le chip et sont réutilisées le nombre de fois nécessaires pour réaliser l'effet demandé.



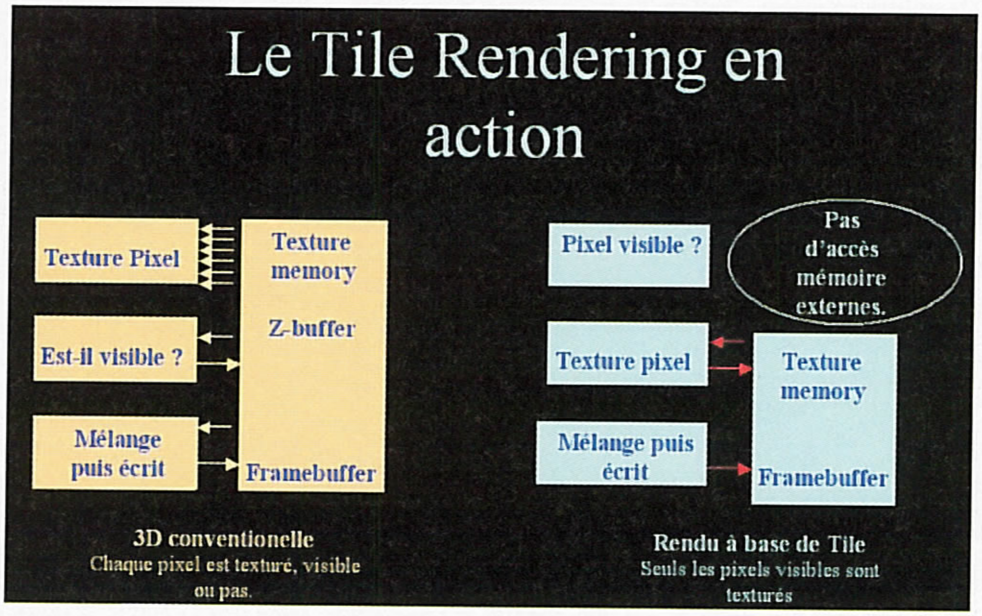
C'est lisse, c'est neuf ?

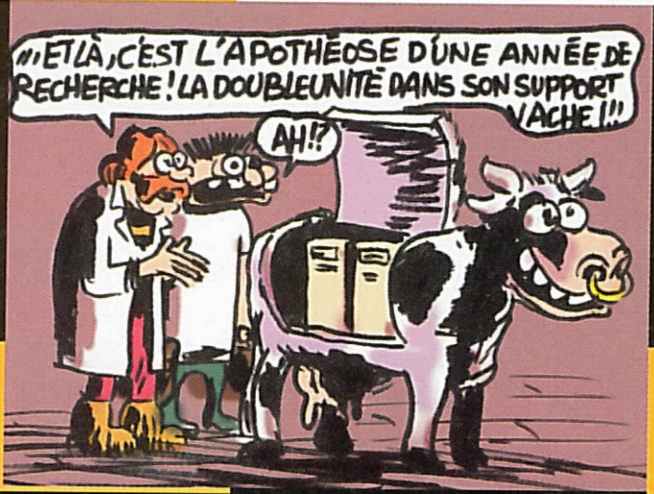
Évidemment, le Kyro II bénéficie de quelques petites friandises indispensables. L'antialiasing est supporté en mode 2x ou 4x. C'est du supersampling façon GeForce2 GTS. Tout va donc dépendre de la façon dont le driver optimise cette fonction avec le Tile Engine. Sinon bugs, incompatibilités et performances médiocres peuvent venir tout gâcher. Les premières démos sont prometteuses, mais j'attends le mois prochain et un test complet pour donner un avis définitif.
Le bump mapping est aussi de la partie avec deux systèmes : le Dot3 et l'environmental bump mapping. Rien de révolutionnaire donc, mais c'est toujours sympa de pouvoir profiter des effets de chaleur de

certains jeux de courses de F1. Tout ce qui passe avec les patches pour G400 Matrox devrait marcher sur Kyro II (et Kyro I du reste).

Une future grande famille ?

La 3D Prophet 4500 d'Hercules promet donc des performances excellentes pour un prix raisonnable. 1 400 francs pour la version simple et 1 500 francs pour le modèle avec sortie TV. La qualité d'affichage sera sans conteste excellente ; reste à savoir si les drivers suivront réellement. Seul point noir, le RAMDAC plafonne à 270 MHz contre 350 sur une GF2 MX. Ok, je pinaille, mais on ne va pas dire que du bien non plus, ça reste une preview... Du reste, j'ai oublié de préciser que le Kyro II gère assez bien la décompression de vidéos issues de DVD (mieux que les GeForce en tout cas) et que sa résolution maximum est 1940x1440 en 32 bits à 75 Hz. Le tout en AGP 4X si possible. Elle est pas belle, la vie ? Vivement le mois prochain (sauf problème de dernière minute façon GeForce3) pour que je teste tout ça en détail. Pour acheter la 3D Prophet 4500, il faudra attendre mi-avril au plus tôt.









L'environmental bump mapping, ça assure. Chez Nvidia, ça n'est géré que depuis le GeForce3 !

Il faut également savoir que le Kyro II sera aussi disponible sur des cartes estampillées VideoLogic car le deal de STMicro avec Hercules n'est pas exclusif. Vu le réseau de distribution de Guillemot par rapport à celui de la marque anglaise, la concurrence ne sera pas trop rude... Du reste, une 3D Prophet 4000 serait aussi programmée pour très bientôt, avec un Kyro I et 32 Mo de SDRAM au menu. Les performances n'ont rien d'extraordinaire (un peu sous une GF2 MX), mais le prix serait de 80$, soit dans les 600 francs ! De quoi intéresser les joueurs fauchés et les fabricants de PC à bas prix. C'est Nvidia qui va faire la tête... L'arrivée de STMicro sur le marché des processeurs performants et bon marché devrait donner un coup de fouet au petit monde du chip graphique. Le partenariat avec Hercules donne un réel impact à ce nouveau processeur, ce qui n'était malheureusement pas le cas avec VideoLogic. Reste à voir la carte définitive en action, mais je suis très confiant. Surtout que les roadmaps de PowerVR montre clairement que la gamme Kyro va encore faire des petits très bientôt avec T&L et autres babioles inside. Quand on voit les premiers résultats du Kyro II sans tout ça, on ne peut qu'être confiant pour l'avenir du Tile Rendering. Va falloir penser à baisser vos prix un jour, monsieur Nvidia...

top HARD

Quand les prix baissent, le moral remonte. Évidemment, je ne parle pas du coût des premières GeForce3. C'est de la carte de luxe ça, monsieur. Mais contrairement à une Porsche, l'entretien ne devrait pas vous ruiner. Côté cartes mère pour CPU AMD, les Abit dégagent temporairement, suite aux problèmes notés sur certaines configurations à base de processeurs très puissants. Personnellement, je n'en ai pas rencontré, mais dans le doute, autant se méfier puisque ce n'est pas le choix qui manque.

La carte mère

Bon, je sais, les chipsets DDR sont graves à la bourre. On en trouve, mais c'est rare et surtout cher. Ça énerve... Tant pis, voire tant mieux : la RAM SDR baisse toujours et surtout, les cartes à base du KT133A de VIA sont excellentes pour les configs AMD. Pour du Intel, le choix reste relativement limité : VIA d'un côté, Intel i815E et dérivés de l'autre. Éventuellement du Pentium 4 et son i850 si vous êtes du genre à jeter l'argent par les fenêtres.

Config 1 MSI K7T Pro2-A (VIA KT133 / Socket A), environ 950 F TTC

Config 2 MSI K7T Turbo-R (VIA KT133A / Socket A), environ 1 100 F TTC

Config 3 Abit SA6R (i815E, socket 370), environ 1 250 F TTC, ou Asus A7V133 (VIA KT133A / socket A), environ 1 300 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Autres éléments très importants d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performance est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets de style i815E, ou des processeurs spécifiques comme les HighPoint ou Promise, qu'Abit et Asus rajoutent sur certains de leurs modèles.

Config 1 IBM Desktar 75GXP 30,7 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 200 F TTC

Config 2 IBM Desktar 75GXP 46,1 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 350 F TTC

Config 3 IBM Desktar 75GXP 61,4 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 2 400 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear, environ 1 000 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 250 F TTC

La carte son

Ayons l'esprit ouvert : les nouvelles cartes à base de chips Cirrus Logic se défendent bien, même si le support drivers n'est pas toujours au top selon la marque. Mais il est temps de voir ce qui se fait chez les concurrents de Creative Labs. À noter, la baisse de prix de l'excellent pack Game Theater XP.

Config 1 Terratec XFire 1024, environ 450 F TTC, ou SoundBlaster Live! 1024, environ 400 F TTC

Config 2 VideoLogic SonicFury, environ 750 F TTC, ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 650 F TTC

Config 3 Hercules Game Theater XP, environ 1 200 F TTC, ou SoundBlaster Live! Platinum 5.1, environ 1 600 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de lire tous les formats disponibles actuellement même si les titres informatiques édités sur DVD restent beaucoup trop rares.

Config 1 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 Lecteur de DVD IDE Pioneer 105S (16X / 40X), environ 950 F TTC, ou lecteur de CD Plextor SCSI 40X, environ 700 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD IDE Pioneer 105S (16X / 40X), environ 950 F TTC, ou lecteur de CD Plextor SCSI 40X, environ 700 F TTC

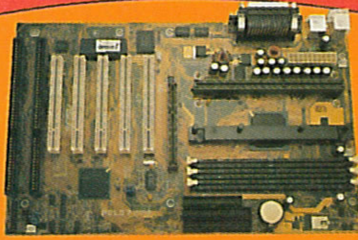
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 730, environ 2 600 F TTC

Config 2 19 pouces Iiyama MF901U (Vision Master 452), environ 3 300 F TTC

Config 3 19 pouces Iiyama MA901U (Vision Master Pro 452) ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 4 200 F TTC



Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, mieux vaut prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 3Com 56K Faxmodem, environ 600 F TTC

Config 2 3Com 56K Faxmodem, environ 600 F TTC

Config 3 3Com 56K Faxmodem, environ 600 F TTC



La carte vidéo

Hop, adieu 3dfx. Vu que le support des Voodoo risque d'être totalement inexistant, mieux vaut enterrer une bonne fois pour toutes les V5. Je sais, c'est triste. Les GeForce3 sont à réserver aux testeurs fortunés (hein Ackboo !) et autres joueurs qui gagnent régulièrement au loto. Les MX et autres GTS feront la joie de la plupart d'entre vous, sans vous mettre sur la paille. Ne pas oublier les modèles ATI qui se défendent bien depuis leur baisse de prix.

Config 1 GeForce2 MX ou ATI Radeon SDR, environ 800 F TTC

Config 2 GeForce2 GTS 32 Mo (environ 1 800 F TTC), ATI Radeon DDR (environ 1 400 F TTC pour la 32 Mo et 1 800 F TTC pour la VIVO 64 Mo).

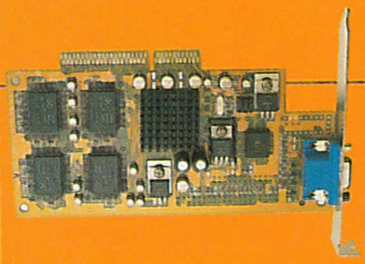
Config 3 Hercules 3D Prophet III (GeForce3), environ 4 600 F TTC



La RAM

Hahaha. 350 balles la barrette de 128 Mo. Même en rêve, je n'aurais pas osé imaginer ça il y a quelques mois. Et ça baisse toujours. Évidemment, ça s'arrêtera bien un jour. En attendant, n'hésitez pas à gonfler votre PC chéri. Pour info, 128 Mo en DDR coûtent environ 1 500 francs. Ah oui, c'est plus cher. En RDRAM, bah... je ne sais pas. On s'en fout, ça ne sert à rien la RDRAM...

Config 1, 2 et 3 128 Mo de SDRAM en DIMM à 133 MHz, de 300 F à 450 F TTC selon les magasins et la marque



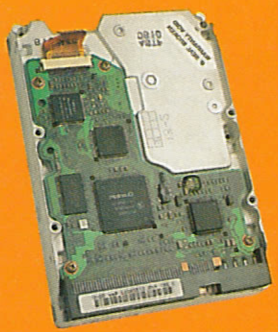
Le Processeur

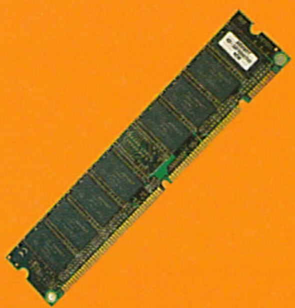
On est en 2001, les gars. Il est temps de claquer des brouzoufs et de faire péter le gigahertz. Pour ceux qui doivent AUSSI manger un peu quand ils ne sont pas sur le PC, le Duron reste sans problème le processeur à choisir. Y a pas à dire, AMD a vraiment réussi son coup, même si l'écart de prix avec Intel se réduit. Vu le prix ridicule de la RAM actuellement, n'hésitez pas à investir un peu plus dans votre CPU.

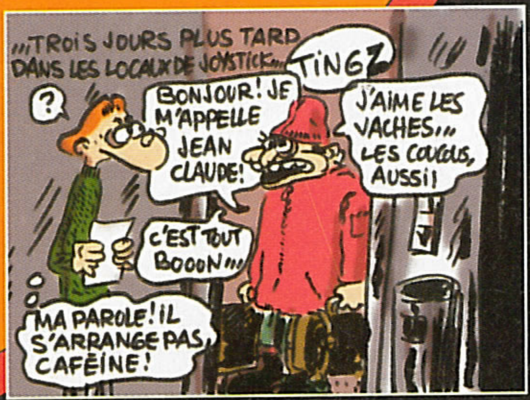
Config 1 AMD Duron 850 (socket A), 950 F TTC environ

Config 2 AMD Athlon Thunderbird 1 GHz (Socket A), 1 700 F TTC environ

Config 3 AMD Athlon Thunderbird 1,2 GHz FSB 266 MHz (environ 2 300 F TTC) ou Pentium III 933 FC-PGA (environ 2 300 F TTC)







C'est le Delco

Câblage sur l'influx nerveux, affichage rétinien par micro-laser, stockage sur cristaux holographiques, unités de calcul quantique, multi-processeur massif sur une seule puce ; le futur du PC donne le vertige. Heu... mais ça va en faire, des bugs, des pannes, des problèmes de compatibilité, tout ça !! C'est l'Delco, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, parce que le futur qui plante, hein...

CARTES GRAPHIQUES GEFORCE ET SLOT AGP TROP FAIBLE

Les versions actuelles de cartes graphiques basées sur la puce Nvidia GeForce 2 ne rencontrent plus les problèmes (voir Delco dans le n°118 de Joystick) des premières générations de GeForce, qui s'avéraient, pour les modèles les plus rapides, un peu trop gourmandes pour les connecteurs à la norme AGP x1 / x2 (1). En effet, le changement de technologie de fabrication (gravure en 0.18 micron pour les GeForce2 contre 0.25 micron pour les GeForce 1) a réduit leur consommation électrique et leur dissipation thermique. La carte la moins gourmande en énergie de la série des GeForce 2 est la version MX (version simplifiée de la GeForce 2, dotée de 2 pipelines de rendu au lieu de 4 pour les grandes sœurs ; à peu près aussi puissante qu'une GeForce 256 SDRAM). En fait, la diminution de consommation obtenue sur la version MX est suffisamment importante pour se passer de ventilateur, voire de radiateur de refroidissement sur le chip graphique (GPU). Ce modèle est un bon compromis pour améliorer un PC un peu juste, question alimentation AGP, d'autant plus que les modèles haut de gamme GeForce 2 (genre GeForce2 GTS ou Ultra) ne donnent leur vraie mesure que sur des configurations très puissantes (900 MHz ou +) et pâtissent d'un prix élevé. À noter que certains fabricants de cartes mère proposent des modèles dotés d'un slot AGP renforcé, dit AGP Pro. Plus orientés vers le domaine professionnel, de tels ordinateurs permettent d'utiliser des cartes graphiques AGP très gourmandes en énergie (et de plus grande taille). L'AGP Pro50 est prévu pour fournir entre 25 et 50 watts répartis sur les tensions AGP (3.3V, 12 V...), et l'AGP Pro110 peut injecter jusqu'à 110 watts de puissance dans une carte AGP, à condition que l'alimentation principale du PC le permette. Les cartes graphiques AGP normales sont entièrement compatibles avec le slot « Pro » qui n'est qu'un surensemble; en revanche les rares cartes graphiques spécifiques AGP Pro ne montent pas dans un slot AGP basique.

MISE EN VEILLE INTEMPESTIVE DU MONITEUR

Commencez par examiner l'onglet des paramètres du moniteur, et vérifiez bien que figure « aucun » dans la boîte de saisie « écran de veille ». Dans le cas où vous désirez une mise en veille, il suffit simplement d'augmenter le « délai d'attente » en minutes. En cas de moniteur récalcitrant, vous disposez d'un ensemble de paramètres dans le SETUP (menu système accessible par la touche « SUPPR » au démarrage du PC) pour régler/désactiver toutes les fonctions automatiques d'économie d'énergie généralement placées au menu « power management setup » ou équivalent. Il suffit habituellement de choisir le mode « N/A » (not allowed, non permis) ou « disabled » dans « video off option ».

UTILISER LE « GUIDE DU BIOS » SUR PC ANTIQUE ?

Oui, tout ce que ce brave Doc Caféine raconte sur le BIOS dans le n°123 de Joystick est parfaitement applicable pour les vieux PC. Du moment que vous disposez des options décrites, foncez ! Voyez aussi le Delco dans les n°s 84 et 88 de Joystick pour un guide du BIOS pour les vieux (mais encore vigoureux) machins. N'oubliez pas de noter ce que vous modifiez sur un papier. En cas de plantage, si vous accédez au BIOS et que vous n'avez pas noté vos expériences, utilisez l'option « paramètres par défaut » qui charge des valeurs généralement inoffensives. Si le plantage est plus violent, style « écran noir, refus de boot et impossible d'arriver au SETUP », pas de panique, il faut simplement recourir au cavalier de votre carte mère qui permet de remettre à zéro la mémoire CMOS, où sont malencontreusement stockés vos paramètres foireux (2). N'oubliez pas que l'opération de vidange du CMOS doit s'effectuer machine débranchée du secteur et durer quelque temps (quelques minutes suffisent habituellement). Une fois le CMOS nettoyé, remettez le cavalier en position normale, rebranchez, rebootez, et vous accéderez à nouveau au SETUP. Rappelons que la modification des paramètres du SETUP n'a jamais tué aucun ordinateur ; au pire, elle les fait planter, mais l'enjeu en vaut largement la chandelle.

IMAGE EN NOIR ET BLANC EN SORTIE TV DE CARTE GRAPHIQUE

Ce type de problème peut survenir dans divers cas, variables en fonction des marques (Asus, Ati, Matrox...) et des possibilitées de la carte graphique en mode sortie TV. Une explication des plus probables est l'inadéquation entre le standard du signal TV produit par la carte graphique et celui accepté par le téléviseur. Par exemple, l'image sera en noir et blanc si l'on essaye de visualiser un signal PAL (standard TV anglais entre autres pays), NTSC (standard TV américain) sur un poste de télévision

(1) Les régulateurs des cartes mère AGP antérieures à l'arrivée des PIII/Athlon socket A, arrivaient péniblement à fournir une vingtaine de watts au slot AGP, et encore quand la carte mère utilisait une alimentation à découpage. Les conceptions plus anciennes de cartes mère basées sur des régulateurs linéaires pour fournir l'alimentation AGP sont rarement compatibles avec les GeForce 256 haut de gamme.

(2) À ce sujet, un truc bon à savoir : un certain nombre de cartes mère (Asustek...) demandent impérativement une vidange du CMOS, après un flashage du BIOS, sinon le PC refuse de bouger. Il faut donc être extrêmement attentif (encore une fois) lors du « flashage » pour être bien sûr que l'on aura vu un message style « flash successful » ou équivalent, annonçant le succès de l'opération, avant d'éteindre le PC ; autrement, en cas de ratage, ouille ! Si l'on est du genre nerveux, il est possible d'essayer de vider le CMOS, PC sous tension, mais il y a des risques de flinguer le CMOS avec certaines cartes mère (MSI déconseille la manip pour la KT7 Pro, par exemple).

(3) Parfois, vous pourrez avoir l'impression du contraire. En effet, il existe des programmes permettant de rendre un fichier compressé « autodécompactable », simplement en ajoutant le programme de décompression directement sur le bloc de données comprimées, ce décompacteur se payant même le luxe d'exécuter l'application comprimée, une fois cette dernière « dépliée » en mémoire. Attention à ne lancer que des autoexécutables de provenance sûre, car c'est une cache à virus idéale.

(4) Il est clair que, pour stocker des documents importants, on ne peut se permettre de perdre le moindre bit d'information initiale, et justement, une bonne part des compresseurs travaille exactement à l'identique. Il existe cependant d'autres méthodes de compactage (format JPEG, MPEG par exemple) utilisées pour les images, le son ou la vidéo, qui autorisent des taux de réduction de taille élevée, au prix de légères dégradations lors du retour au document initial. Dans le cas du JPEG, ce sont les limitations de l'œil qui sont utilisées pour camoufler les pertes, en particulier le fait que l'œil humain perçoit beaucoup mieux la luminosité et le noir et blanc que les petits détails en couleur.

uniquement SECAM (standard TV propre à la France). Vérifiez aussi que la carte ne possède pas un cavalier de sélection du standard TV mal placé, et également que la configuration logicielle du pilote est correcte. Si, malgré un téléviseur compatible, le problème persiste, il peut s'agir d'une histoire de qualité de signal (vérifier la bonne connexion du câble), car si le niveau de signal est trop faible (effet neigeux), le TV sera incapable de décoder les informations de couleur. Essayez de connecter votre carte par d'autres sorties si elle en dispose (scart/peritel, S-VHS, sortie type antenne...). En cas d'échec, essayez aussi de mettre à jour le pilote de la carte graphique, il peut s'agir d'un bug ou d'une incompatibilité.

VENTILO CPU ASPIRANT OU REFOULANT ?

En effet, vu la grande variété actuelle des refroidisseurs pour microprocesseurs, toutes sortes de solutions de montage du ventilateur sur le radiateur existent. A priori, à ventilateur égal, le volume d'air déplacé est identique, que le ventilateur tire l'air au travers du radiateur, ou qu'il l'y force. Le sens du flux d'air sur le radiateur ne devrait donc pas changer grand-chose d'un point de vue refroidissement processeur. Le système poussant l'air dans le radiateur et l'éjectant à ras de la carte mère dispose toutefois d'un léger avantage, s'il est bien orienté. En effet, en bonus, le flux d'air pourra alors refroidir directement d'autres composants qui n'aiment pas la chaleur. Par exemple, la puce du chipset (souvent équipée d'un radiateur), ou les barrettes mémoire (pour cette raison, cette disposition de ventilateur est courante sur les cartes graphiques). Il est préférable de se focaliser sur des paramètres de l'ensemble radiateur/ventilateur plus importants : surface des ailettes, fine couche de pâte thermique entre CPU et radiateur, matière du radiateur (l'idéal serait du cuivre ou de l'argent massif pour la dissipation, mais c'est lourd et cher, d'où l'idée récente des radiateurs avec des plaques de contact cuivre en « insert »).

LA COMPRESSION DES DONNÉES : UNE HISTOIRE DE PLACE

Le terme de « compression » (ou compactage) des données est rentré dans le langage courant de l'informaticien. Il est presque aussi naturel que « disquette » ou « CD-Rom » ; en revanche, c'est une notion souvent déroutante pour le nouvel utilisateur de PC, qui, à ce titre, mérite quelques explications :
- La compression est une méthode d'organisation des données, qui permet leur stockage de manière plus compacte et efficace que sous leur forme originale. Non seulement les méthodes de compactage économisent de l'espace sur disque dur, CD-Rom, etc., mais elles sont aussi très utiles pour la communication entre ordinateurs ou autres machines digitales, puisque envoyer des données comprimées, c'est expédier une plus grande quantité d'informations dans le même laps de temps (les protocoles de transfert des modems offrent des possibilités de compression des données complètement transparentes pour l'utilisateur : norme V42Bis par ex.). Dès l'instant où il existe de grandes quantités de données à stocker ou transmettre (sauvegarde/archivage, base de données...), vous pouvez être quasi sûrs que ces données seront compressées. En fait, la révolution de l'image et du son digital (DVD, CD Audio...) n'a été rendue possible que grâce à l'invention de procédés de compression/décompression très puissants (normes MPEG).

FONCTIONNEMENT
- Pour passer de données exploitables normalement, au fichier de données compacté, on utilise une routine ou un programme de compression. Une fois comprimées, les données bien que plus faciles à stocker, ne sont plus utilisables en tant que telles (impossible de faire fonctionner un programme compacté (3), de lire un texte comprimé, ou d'afficher une image compressée). Lorsque ce sera nécessaire, il faudra alors utiliser une routine ou un programme spécial dit « décompacteur » pour restaurer le fichier dans son état fonctionnel (mais encombrant) initial.

POURQUOI ÇA MARCHE ?
- La diminution de taille d'un fichier sans perte d'informations (4) est possible car le codage initial des données est rarement optimal. Pour prendre un exemple très rudimentaire : un texte ASCII (format .ASC ou .TXT) peut comporter beaucoup de répétitions contiguës d'un même caractère. Disons que nous nous intéressons au caractère « espace », si pour formater un document, nous introduisons 40 « espaces » avant le titre du texte ; sauvé sans précautions particulières, voilà un supplément de 40 octets en taille. Par contre, si je décide d'employer un compacteur simpliste qui analyse les textes, et qui, dès qu'il trouve un nombre d'espaces supérieur à 2, les remplace par un codage genre : « code du caractère suivi du nombre correspondant au nombre de répétitions », je compresse mon texte (« 40 » sera stocké en 3 octets au lieu de 40). Ce principe est également applicable aux images, où l'on peut parfaitement remplacer des blocs de pixels de la même couleur par un codage : « couleur_du_pixel + nombre de pixels identiques ». Bien entendu, les algorithmes de compression employés actuellement sont beaucoup plus évolués ; les plus communs (PKZIP...) utilisent la méthode LZW (Lempel-Ziv-Welch, du nom de ses découvreurs). Notez que, bien évidemment, l'efficacité de la compression est très variable d'un type de fichier à un autre (essayez de compacter un fichier déjà compacté...) et selon les compacteurs employés. Dans certains cas rares, il peut parfaitement être impossible de réduire la taille, voire pire, le fichier compacté peut devenir plus gros que l'original. Le compacteur universel capable de réduire n'importe quel type de fichier n'existe pas et n'est pas près de voir le jour (impossible mathématiquement parlant).
- On reconnaît un fichier compacté à son extension, qui prend la forme correspondant au programme employé pour le compactage. Les formats de compression sont très nombreux, parmi les plus courants : .ZIP dénote un ensemble de données compressées avec PKZIP ou WINZIP, .ARC un fichier compressé par Archive, .CAB des fichiers « Microsoft Cabinets », .LHA ou .LZH des fichiers compactés par Lharc, .PAK des fichiers packés avec PACK. Les utilitaires de compactage et décompactage sont généralement disponibles sous forme de modules séparés (par ex. pkzip et unzip), facilement trouvables sous forme de graticiel ou partagiciel sur n'importe quel site généraliste de téléchargement (et aussi sur les CD de Joystick).

Réseau

NeT NEwS

CE MOIS-CI, GIANTS EN RÉSEAU AURA ENCHANTÉ LA RÉDACTION, TOUJOURS FRIANDE DE JEUX DÉBILES MAIS BIEN RÉALISÉS. LES INCONDITIONNELS DE BALDUR'S GATE NE DEVRAIENT PAS NON PLUS RESTER INDIFFÉRENTS À LA VERSION MULTIJOUEUR. ET COMME TOUJOURS LES NIOUZES LES PLUS RÉCENTES SUR LES FUTURS GRAND JEUX EN LIGNE.

iansolo@joystick.fr

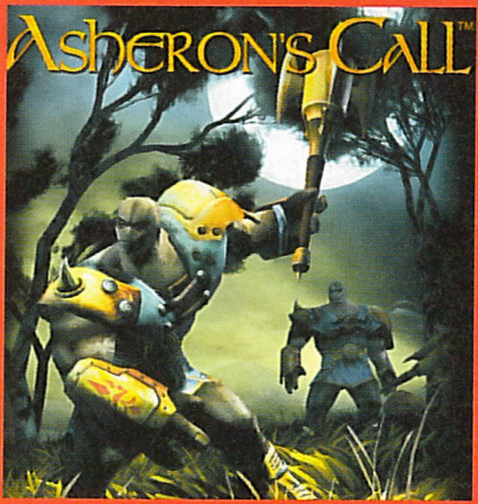
StarPEaCe SurpeupLé

Revenons sur Starpeace, le jeu de gestion spatiale en ligne testé dans Joy n°123. Deux nouvelles planètes vierges ont été ajoutées pour les nouveaux joueurs, dont une qui s'appelle Starpeace Université où on ne peut pas monter de niveau, et où seuls 50 bâtiments peuvent être construits. Les joueurs les plus balèzes peuvent maintenant accéder à un nouveau rang appelé Legend. À ce rang, il est possible de développer un nombre illimité de bâtiments. Mais ça nous fait une belle jambe, car la planète Mondrenia est déjà tellement saturée qu'on ne peut plus rien y construire d'intéressant. Pour y remédier, la règle de 2 planètes par joueur est en train d'être appliquée, c'est-à-dire que chaque joueur enregistré ne peut pas jouer sur plus de 2 planètes. Du coup, cela libère de la place sur certains mondes. Sinon, toujours les même points noirs à souligner : lenteur des serveurs et toujours des bugs. Monte Cristo a encore du pain sur la planche, surtout qu'ils nous promettent déjà une suite, maintenant que tout le monde a atteint le niveau Master, Paradigm ou même Legend. À suivre, donc…



AsherOn's CaLL, le Retour

On savait depuis un moment que Turbine bossait sur une nouvelle version de leur moteur réseau massivement multijoueur. C'est désormais officiel : Microsoft a annoncé que Asheron's Call 2 était en cours de développement. Avec 100 000 inscrits et 20 000 joueurs connectés simultanément, AC est somme toute une réussite pour Microsoft qui remet le couvert, pour notre plus grande joie. Pour l'instant, seules des images pré-calculées ont filtré. On en saura probablement plus après le Gamestock, surtout que notre Wanda reporter va aller enquêter là-bas. Les caractéristiques du nouveau moteur sont plutôt impressionnantes. Surtout, il semblerait que ce moteur soit capable de gérer des intérieurs, des extérieurs sans chargement de zones et… l'espace. D'ici à ce que Turbine ou Microsoft nous annonce un jeu massivement en ligne « à la Elite », il n'y a qu'un pas. Mais arrêtons de fantasmer en vain, nous aurons plus d'infos le mois prochain, c'est sûr.
http://www.zone.com/asheronscall



telex

45 secondes de routine dans l'enfer d'un Quake-Like, c'est Chasseur de bots, un roman interactif au : http://www.chasseurdebots.com/

Palace RéClamE

La prochaine grosse convention de jeu de rôle online massivement multijoueur, le EverQuest Fan Faire, se tiendra à San Diego en avril. Pour une fois, la convention est on ne peut plus officielle puisqu'elle est sponsorisée par Sony Online Entertainment et Verant. Les deux compères organiseront d'ailleurs de nombreux concours sur le monde du jeu. Les vainqueurs pourront gagner des lots ainsi que des trésors, que leurs personnages se verront offrir dans le monde de Everquest. Ainsi, le fan pourra remporter le Staff Or Gathering, dont le pouvoir est de rassembler des moutons avec un rayon d'action de 8 500 kilomètres. Quelques mauvaises langues murmurent qu'il se serviront de cet objet pour attirer les foules à la convention. Celle-ci se tiendra à l'hôtel Sheraton, ce qui donnera l'occasion aux joueurs ayant fait de bonnes affaires entre eux (en revendant les cuissardes d'Irma la magicienne 6000 $) de découvrir le confort des chambres d'un palace.

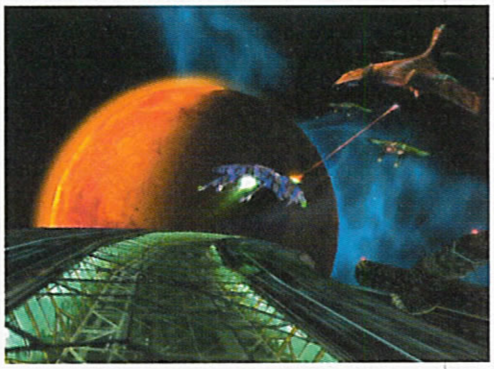


BilbO, le rEtOuR

Il y a quelques mois, on vous avait un peu éclairés sur les raisons de l'arrêt du développement de Middle Earth, un jeu de rôle online massivement multijoueur, par Sierra. Il semble que les tractations entre les programmeurs et les ayants droit de Tolkien aient abouti, puisque Sierra vient d'en reprendre le développement. Pour l'instant, on ne sait pas grand-chose sur ce jeu, et les infos datant de deux ans ont de grandes chances d'être obsolètes. Toutefois, une bonne nouvelle : chez Sierra, on serait en train de bosser dessus comme des fous, pour nous sortir tout ça en décembre, en même temps que le premier film du « Seigneur des Anneaux ». Bon, ben c'est cool, ça au moins, ça sera pas du travail bâclé..

telex

Un site en français sur la série des Fallout :
http://frenchvault.vault13.net





EarTh anD BeyoNd

Ooooh, un nouveau jeu massivement multijoueur annoncé. Ça ne fait jamais que le 800e cette année. Cette fois-ci, ce sont deux poids lourds qui s'y collent : Electronic Arts pour l'édition et Westwood pour le développement, avec Earth and Beyond, prévu pour l'automne 2001. L'univers persistant du jeu aura pour cadre l'espâââce, au XXIIIe siècle. Chaque joueur incarnera un capitaine de vaisseau spatial au service d'une des trois factions du jeu. Bien sûr, ces factions se disputeront le contrôle de l'univers, ouh le beau scénario follement original... Au menu des activités, du combat, du commerce, des quêtes à résoudre, de la diplomatie ; on pourra aussi bien sûr s'allier avec des collègues en créant des guildes. Afin d'éviter que le jeu ne soit qu'une boucherie, il existera des zones pacifiques, interdites aux combats, où les joueurs pourront discuter tranquillement, customiser leur vaisseau, ou encore s'échanger des marchandises. Bref, ce jeu n'annonce rien de révolutionnaire par rapport à ce qui est déjà en préparation - Eve, par exemple, un titre développé par des Islandais et dont nous vous avions parlé il y a quelques numéros, reprend grosso modo le même concept. Ceci dit, vu la carrure du développeur, on peut tout de même s'attendre à quelques bonnes surprises. Notez qu'un bêta-test public est prévu. Vous pouvez tenter votre chance en vous inscrivant sur http://ebweb.westwood.ea.com.

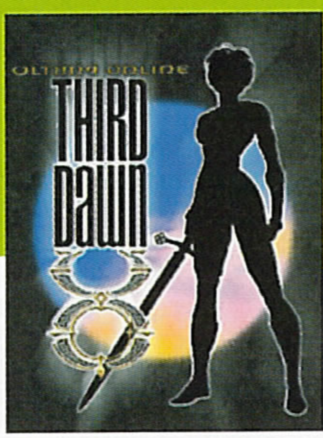


VouS en RePreNdreZ PouRtrois ANS

La nouvelle donne d'Ultima Online (The Third Dawn), qui introduit des effets, objets et personnages en vraie 3D sera disponible dans les magasins US aux alentours du 27 mars. Pour mémoire, on trouvera 700 animations réalisées en motion capture (donc 5 réalisés grâce à des capteurs posés sur des vrais dragons) et plus de 200 personnages, ainsi que de la lumière et de l'ombrage dynamique, quelques nouvelles zones à découvrir, et une bonne douzaine de monstres.





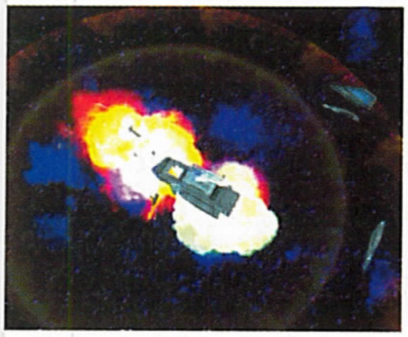


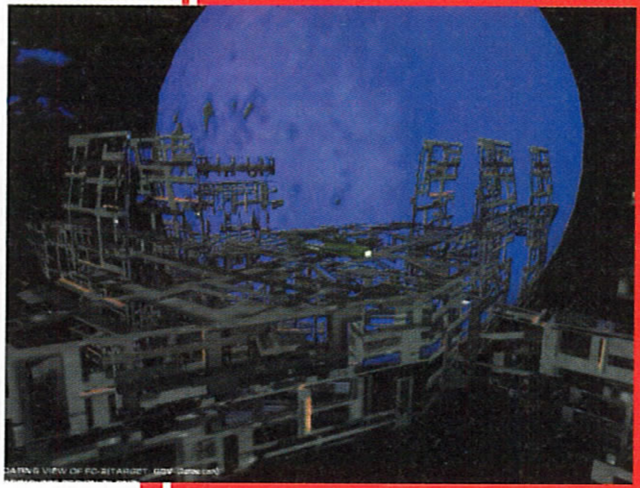




En Chine, ToUt va BeAuCOup Mieux

Source : Avault. Tout va de mieux en mieux en Chine. Les officiels gouvernementaux viennent de sortir un soft conçu pour éradiquer la transmission d'informations à propos des cultes, du sexe et de la violence provenant d'Internet. Le nom du machin : Police 110, en dit long sur la politique du régime au regard de la libre circulation des informations. Le soft vient dans trois versions : une pour le foyer, une autre pour les écoles, et la dernière pour les web-bar, histoire de protéger les pauvres gens à tous les niveaux. Pour mémoire, la Chine censure déjà une bonne poignée de sites d'infos occidentaux et compte mettre en place son propre réseau Internet tout à fait coupé du monde.







telex

Un mod medieval pour Half-Life : Blood for Honor :
http://www.bloodforhonor.com/

Le quatrième chapitre de Siege Of Avalon, le jeu downloable par épisodes, est disponible au
www.siege-of-avalon.com

La science-fiction, c'est souvent de la science fiction

Voici le moment de vous donner mes nouvelles tri-mensuelles de BattleCruiserMillenium. Après avoir essayé de soutirer quelques dollars aux bêta-testeurs de son jeu, l'équipe de développement s'est remise au boulot sur Galactic Command Online. GCO, c'est tout simplement un joli projet qui, à peu de choses près, lorgne du côté du Star Wars de Verant : les joueurs se baladent de planète en planète, attaquent des villes en restant en orbite comme des couards, prennent les commandes de vaisseaux de dix kilomètres de long, et s'approprient des univers entiers. Le jeu sortira-t-il un jour ? Aucune foutue idée. Toujours est-il que l'ensemble regorge d'idées sympas. La FAQ se trouve là :
http://www.3000ad.com/products/gcofaq.html

telex

Le micromonde et ses micro-nations, un concept marrant à découvrir au :
http://www.micromonde.fr.st/

Un site francophone sur le très attendu Star Wars Galaxies : www.starwarsgalaxies.fr.st

AOL se bat pour nos droits civiques

On a beau pester contre l'incompétence apparente et la mauvaise foi de la hotline de AOL/NC Numericâble, on n'en taira pas moins une petite histoire plutôt surprenante concernant le premier de ces deux compères : AOL US vient de braver la justice américaine en lui sortant qu'ils en avaient plus que marre de devoir révéler les identités de leurs clients ayant commis des délits sur le Net. Dernièrement, une juge avait intenté un procès pour diffamation à l'un d'entre eux, et s'était vue déboutée par un juge obsédé par les droits civiques. Toutefois, AOL a tenu à préciser que l'entreprise était excédée de devoir sortir une pléthore d'avocats à grands frais un demi millier de fois par an, mais pas forcément concernée par de futiles questions d'anonymats. Chez AOL, ils ont des RP bizarres mais ça, on s'en serait douté.

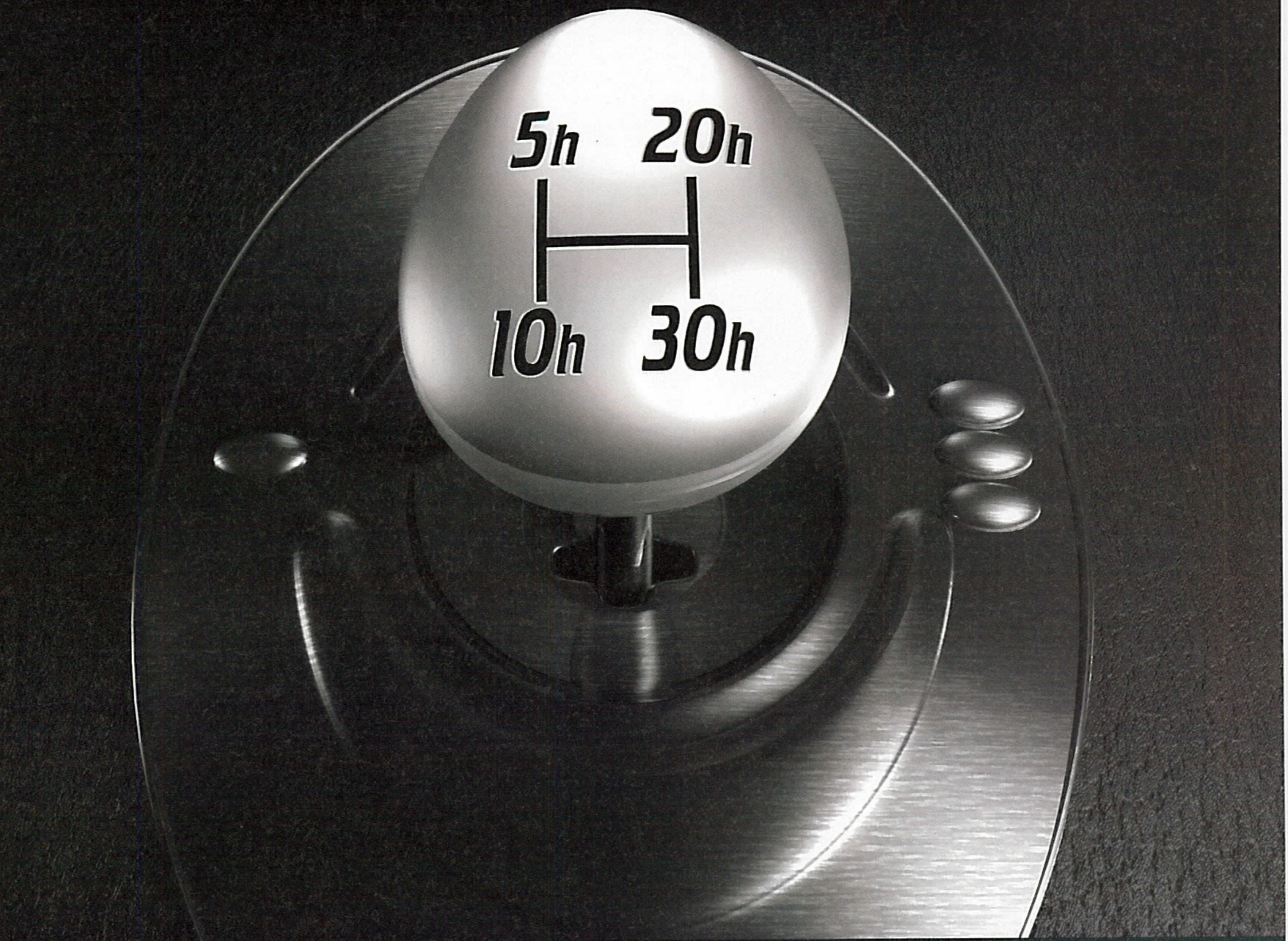
ChAuD, le maiL

Le site idiot du mois est Hotmail. Depuis quelque temps, lorsqu'on ouvre un compte, il faut bien penser à décocher la petite case tout en bas de la page, sans quoi on se verra inscrit d'office sur le service des pages blanches d'Infospace. Il n'est pas rare que les clients d'Hotmail qui n'ont pourtant pas divulgué leur adresse reçoivent une vingtaine de mails hebdomadaires non sollicités. Rien d'anormal à cela puisque ces pages blanches sont justement consultées par tous les spammers du monde, qui risquent du même coup d'envahir votre jolie boîte aux lettres électroniques.

On ne joue plus vraiment

La Cyber Player League (CPL) vient de s'associer avec des organisations sportives professionnelles, de façon à bénéficier d'un classement de ses joueurs le plus officiel possible. Ils s'en serviront notamment pour les sélections et l'organisation des événements et évaluations mondiales. Ces classements, calqués sur ceux des sportifs de métier, seront affichés, sur des sites web tels que le futur http://www.csports.net/. Décidément, on joue de moins en moins chez Cyberathlete. Parallèlement, les CPL viennent de lancer leur propre channel IRC : caleague; caleague-q3; caleague-ut ; et caleague-cs (un channel pour chacun des jeux CPL). Plus de renseignements ici :
http://www.caleague.com/

Avec les nouveaux Forfaits Liberty Surf, pas besoin de permis pour passer d'un forfait à l'autre.



Les nouveaux Forfaits Liberty Surf vous donnent la liberté de changer gratuitement de forfait tous les mois*.

5h	10h	20h	30h
35F/mois**	55F/mois**	85F/mois**	145F/mois**
Accès et communications compris.	Accès et communications compris.	Accès et communications compris.	Accès et communications compris.

Et bénéficiez gratuitement de tous les services Liberty Surf :

• Un nombre d'adresses e-mail illimité pour que chaque membre de votre famille puisse avoir la sienne. • 100 Mo pour héberger vos pages personnelles et faire découvrir vos passions. • L'envoi gratuit de SMS (message texte) depuis votre ordinateur vers les téléphones mobiles de vos amis*. • Une assistance téléphonique ouverte 7j/7 pour répondre à toutes vos questions.

Accédez librement aux richesses de demain

OFFRE SPECIALE

2 mois gratuits pour tout abonnement à un forfait Liberty Surf avant le 30-04-01

Pour vous abonner, téléphonez au:
0 825 95 95 95
0,98 F TTC la minute, partout en France métropolitaine

Liberty Surf

*Voir conditions sur le site www.libertysurf.fr **La minute supplémentaire au-delà du Forfait est facturée 0,22 F TTC. Validité de l'offre indiquée sur le site www.libertysurf.fr ou en appelant au 0 825 95 95 95 (0,98 F TTC la minute, partout en France métropolitaine).

ORCS 25 points De ViE



Cela fait un peu plus d'une année que les premières pierres du jeu de rôle en ligne massivement multijoueur Warhammer Online ont été posées. Son développeur anglais, Climax, qui détient la licence Game Workshop s'est fait bien silencieux depuis. Le jeu devrait sortir chez Microsoft pour 2003, et tout ce qu'on a pu en voir en ce moment, c'est de bien jolies images, qui laissent un peu rêveur lorsqu'on pense aux affrontements à plusieurs centaines d'unités de chaque côté.





VeranT du komODo

À 6 000 kilomètres de chez nous, pendant que nous dormons après une bonne journée de travail, les développeurs de Verant conçoivent le nouveau jeu qui viendra piquer nos sous directement dans notre porte-monnaie. Je veux bien sûr parler de Star Wars Galaxies, la licence la plus coûteuse à l'est du ranch Skywalker. Ce mois-ci, une flopée d'informations ont transformé ma simple curiosité en quasi-excitation. Tout d'abord, on trouvera des villes, que des joueurs pourront diriger à condition d'en avoir colonisé une région. Ces derniers pourront par exemple créer des lois locales et décider des pouvoirs des représentants officiels. S'ils veulent passer le temps et daigner se bouger un peu les fesses, ils pourront devenir Jedi (version normal ou sombre), histoire de mieux meubler leurs soirées.

IL était uNe Fois uNe planèTe loinTaiNe





Voici quelques news en vrac d'Anarchy Online, un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur S-F qui passionne décidément les foules. Tout d'abord, la phase III du bêta-test vient de se terminer. Les équipes de développement continuent à peupler les régions de la planète et à concevoir une I.A. digne de ce nom. Côté persos, ils se concentrent en ce moment même sur la création de Trade Skills (compétences hors combat), ainsi que sur le système de clans et de factions. Le jeu, à sa sortie, pourra se trouver en magasin (en tout cas aux États-Unis) ou être downloadé.



ROger WiLco cAuSe De tOi sur Le Net

On rigole, on rigole, mais les meilleurs softs permettant de communiquer avec ses collègues pendant les parties réseau sont toujours, à l'heure actuelle, ceux qui furent concoctés il y a des millions d'années. Ainsi, le pionnier Roger Wilco connaît toujours autant de succès niveau download. Ça devient plus embêtant lorsqu'on se rend compte que ce soft gratos installe un programme nommé Gator, dont la fonction cachée est d'envoyer des données du PC de l'utilisateur sur le Net, sans demander la permission. Bien sûr, chez Roger Wilco, on proteste en disant que l'intégration de ce soft est obligatoire, ça leur permet ainsi de gagner de la menue monnaie. Zut alors, du coup j'hésite : désinstaller ce soft et priver Roger Wilco de quelques cents ou le laisser envoyer les photos de mes cockers nus au cap d'Agde sur le Net ?

L'AdiEu aUx bÉnÉvoles

Les procès intentés par les joueurs à Ultima Online font enfin boule de neige. Souvenez-vous : il y a deux mois, les joueurs volontaires (sacrifiant leur temps pour aider les débutants en échange de quelques menus pouvoirs et objets magiques) présents sur le jeu d'Origin, avaient été privés de leurs droits une fois que E.A. réalisa que cette aide bénévole pouvait être assimilée à un vrai travail (ils se trouvaient donc en toute illégalité, en ne les rémunérant pas). Ce mois-ci, c'est au tour des développeurs d'Asheron de faire la même chose : les 500 volontaires présents dans le monde vont être remplacés par des employés salariés et travaillant à plein temps. Parmi les pouvoirs dont disposaient ces gens, on trouvait l'invisibilité et la téléportation dans n'importe quelle partie du monde, et la possibilité d'éjecter un joueur indélicat pendant 24 heures.

Réseau

BALDUR'S GATE N'A PAS ENCORE FINI DE FAIRE VIBRER NOS CŒURS : AVEC SON MODE RÉSEAU, LE PLAISIR EST RENOUVELÉ.



Voilà un petit bout de temps que j'avais envie de vous parler de Baldur, sans jamais réussir à réunir tous les joueurs qui auraient pu m'aider à vous faire découvrir les qualités réseau de ce jeu. Enfin, une première tentative avec Shadowalker, sœur Marie-Thérèse et Takaris a eu lieu, avec quatre PC de puissance inégale (de 300 à 650) connectés entre eux. La premier chapitre s'est passé sans problème, mais dès le second, nous avons eu droit à des déconnexions continues. Pour le deuxième essai, cette fois-ci avec Emouchet et toujours Takaris, nous avons recommencé avec trois PC de même puissance (pensez à mettre 300 Mo de cache dans la configuration avant de créer la partie) et un Baldur patché à mort. Le résultat s'est fait tout de suite sentir : avec des P 500 et 650, les chargements des parties et les sauvegardes sont ultra-rapides ; de plus, aucun joueur ne reste à la traîne, éjecté par un download trop long. Les combats tournent bien et ne provoquent aucun ralentissement.

kika

Baldur's Gate 2 Shadows Of Amn



Le passage au magasin est le moment idéal pour faire un break. Pendant que votre petit copain s'amuse à dilapider (j'avoue, c'était moi) la fortune du groupe difficilement acquise, une petite bière vous remettra d'aplomb.

Tribulations AU PAYS D'ATHKATLA



Pour bien débuter une partie, il faut d'abord vous mettre d'accord sur le type de perso que chacun prendra. Pour ne pas avoir de problème à passer certaines cartes, votre groupe doit comporter au moins un guerrier, un voleur et un mage. Le sorcier remplace facilement ce dernier, mais seul le créateur de la partie a le droit d'invoquer un familier. C'est lui qui sera le héros de l'aventure, et l'action évoluera autour de sa personne. Contrairement au premier Baldur, ses comparses auront aussi toute latitude pour diriger les actions du groupe. Ainsi, chaque joueur peut mettre le jeu en mode Pause, discuter avec les NPC et acheter les objets dans les magasins. Il suffit pour cela que les permissions aient été cochées au moment de la création de la partie. Aucun des participants n'est lésé, et on peut s'immerger à fond dans le trip RPG.
Après la création des persos, vous devez désigner un guide qui connaît bien le jeu et sera capable de proposer des stratégies d'attaque et de définir les rôles de chacun avant les combats. Bien sûr, au fil de



L'écran d'accueil permet au créateur de la partie de gérer les admissions et configurer les modalités du jeu.

Jeu En RÉseAu

Si vous jouez pour la première fois en réseau, Baldur vous fait débuter au chapitre 1, qui n'est pas forcément le plus intéressant. Pour accéder aux chapitres suivants sans passer par la case départ, il suffit d'échanger les sauvegardes. Prenez une des vôtres dans le répertoire Save pour la mettre dans le répertoire mpsave après avoir sauvé au moins une fois une partie multiplayer, et le tour est joué.
Pour intégrer des personnages de niveau correct, importez-les directement des sauvegardes ou donnez le contrôle des persos déjà chargés aux joueurs qui se connectent. N'oubliez surtout pas de rentrer le nom des joueurs à la place du vôtre.

l'aventure, tout le monde deviendra guide au moins une fois, mais il faut absolument prendre une personne qui servira de garde-fou. Nos débuts ont été assez tumultueux. Entre les individualistes qui partaient à l'autre bout de la carte, les brutes qui s'amusaient à se latter et les pressés, il a fallu un certain temps pour arriver à former une véritable troupe et non un groupe de petits rigolos. La présence d'un garde-fou, qui appelle les retardataires, réclame les clés x fois à la personne qui est partie avec (je ne citerai aucun nom) et râle après les impénitents chercheurs de trésors qui fouillent la moindre zone de la carte, fait gagner énormément de temps et assure une certaine cohésion au groupe. Sans, il nous a fallu tout de même l'intégralité du chapitre 1 pour réussir à nous organiser. Mais à partir de ce moment-là, le jeu est devenu un véritable régal et les quêtes se sont enchaînées les unes aux autres, sans temps mort.

JE ME MEURS, tu te meurs

Les combats, vous vous en doutez, deviennent tout d'un coup beaucoup plus fun. On ne hurle plus après le script mal conçu d'un compagnon, on hurle après l'imbécile qui a ouvert toutes les caches et revient vers vous avec les sept, huit golems de garde. On se réjouit beaucoup de le voir finir écrasé sur le sol alors que votre personnage a été scotché au mur. Enfin, après ces morts violentes et une mise au point à la machine à café, les affrontements se déroulent beaucoup mieux. À trois, sans s'encombrer de NPC, on parvient facilement à bout de gros groupes de





cOnTact

Pour contacter d'autres joueurs, télécharger les derniers patches officiels ou non, et pouvoir chatter avec des passionnés comme vous, voici trois sites assez complets à visiter. Les premiers sont en français, le dernier en anglais.
Http://bg2.goa.com/
http://ibelgique.com/baldursnet/
http://members/hom.net/mrkevvy/



Se brutaliser gentiment entre copains peut souvent avoir des effets imprévus. Il suffit qu'un guerrier devienne fou pour que son maître perde tout contrôle. Ces situations dégénèrent vite en massacres.



Les combats les plus durs demandent une bonne organisation. Si celle-ci est au point, chacun connaît son rôle, et plus besoin de passer son temps sur Pause.

créatures. Les mages sont sans aucun doute la classe la plus ardue. Lors des combats, ils se font souvent doubler par les guerriers à cause du temps pris pour préparer leur sort. Il est toujours possible d'appuyer sur Pause, mais c'est beaucoup moins sympa pour les autres. Les maîtres mots sont organisation et coordination. Le chat est loin de les améliorer. Guère maniable et configuré en clavier américain, il ne permet pas vraiment de se concerter correctement. Le temps de taper, il y en a toujours un qui réussit à se fourvoyer en route. Mais le chat autorise les dialogues lors des changements de zone, de l'achat d'objets ou des discussions avec les NPC. Très pratique pour donner des conseils. Du coup, prévoyez un réseau local dans la même pièce ou un système audio bien plus efficace pour coordonner ses actions.
Au final, le réseau s'est considérablement amélioré par rapport au premier volet et devient beaucoup plus agréable que le mode solo. On redécouvre le jeu sous un angle beaucoup plus RPG. Les bruitages prennent une nouvelle dimension : avec plusieurs paires d'enceintes dans une même pièce, l'arrivée d'un golem est toujours formidable. Je conseille fortement à ceux qui n'ont jamais joué à Baldur d'organiser des séances à plusieurs pour goûter à ce plaisir.

DANS LA JUNGLE SURPEUPLÉE DES JEUX DE SHOOT ONLINE EN PRÉPARATION, IL FAUT FAIRE LE TRI ENTRE LES ANNONCES BIDON ET LES JEUX À FORT POTENTIEL. PAS DE DOUTE, DREADNOUGHTS FAIT INDISCUTABLEMENT PARTIE DE LA DERNIÈRE CATÉGORIE.

DrEADNOuGhTs



Le design des persos vous rappellera sûrement celui des gros extraterrestres du « Cinquième Élément ».



Bon moi j'avoue, Tribes, je n'ai jamais vraiment accroché. Je sais, je sais, il y a des tonnes de joueurs qui, deux ans après la sortie de ce jeu, continuent à s'étriper dessus. D'ailleurs, au classement Gamespy des titres les plus joués online, Starsiege Tribes figure encore à la quatrième position, juste derrière les trois poids lourds que sont Half-Life, Quake 3 et Unreal Tournament. Mais bon, moi ça m'a vite ennuyé, peut-être parce que les cartes étaient mal foutues, ou les armes pas assez pêchues... Ceci dit, j'avoue que le concept est vraiment excellent : deux grosses équipes de joueurs qui se castagnent dans des environnements extérieurs immenses sur fond de science-fiction, ça ne peut être que rigolo. Et justement, c'est ce principe que les développeurs américains de Xenopi comptent reprendre dans Dreadnoughts.

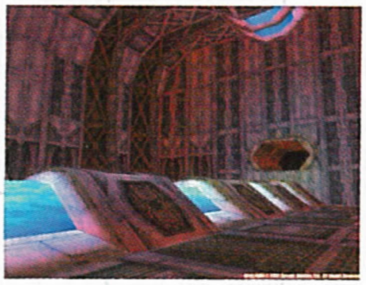
CLASSES de persos

La recette s'annonce simple : deux équipes pouvant compter jusqu'à huit joueurs s'affronteront sur de gigantesques niveaux, chacune ayant pour objectif de détruire le Dreadnought adverse, un énorme vaisseau-mère qui se déplacera très lentement en lévitation au-dessus du sol. On pourra choisir parmi différentes classes de persos : le soldat de base, l'assassin spécialisé dans l'infiltration et l'espionnage, l'ingénieur, le Siege Warrior et ses armes lourdes... Dans chaque équipe, un joueur pourra même incarner le commandant du Dreadnought. Il sera chargé de déplacer l'engin, il pourra profiter de toute sa puissance de feu et coordonner l'action des autres soldats grâce à une carte tactique. Oui, ça fait beaucoup penser au commandant de Team Fortress 2, qui pourra grosso modo faire la même chose. La ressemblance ne s'arrêtera d'ailleurs pas là puisque, comme dans TF2, Dreadnought intégrera un système de communication vocale.

ackboo







Les combats se dérouleront en extérieur, mais aussi à l'intérieur des Dreadnoughts.

Un peu DE STRATÉGIE

Évidemment, le jeu sera surtout orienté baston, comme n'importe quel bon jeu de shoot 3D, mais Xenopi va tenter d'ajouter une couche de stratégie. Vu que les Dreadnoughts seront super-blindés, il sera difficile de les attaquer de front, avec les soldats de base. Il faudra donc conquérir différents bâtiments placés aux endroits stratégiques du niveau et en faire des postes d'attaque, dotés d'armes beaucoup plus puissantes. Mais rien ne nous empêchera d'infiltrer le Dreadnought adverse et de mettre le boxon dans la salle des moteurs.



OPTIMISÉ DirectX8

Les premiers screenshots sont impressionnants, et donnent une idée de la puissance du moteur 3D de la bête. Il sera optimisé DirectX8 et intégrera tout un tas de technologie aux noms compliqués, comme le Dynamic Tesselation, le Skeletal Animation Blending, et j'en passe. Bref, même si Dreadnought n'en est qu'au début de son développement (aucune date de sortie n'a été communiquée pour l'instant), il s'annonce déjà bien appétissant. On espère le voir tourner lors de l'E3, en mai prochain, on vous en reparlera donc sûrement dans quelques numéros.

Giants : Les Meccas

DÉJÀ EXCELLENT EN SOLO, GIANTS NE NOUS A PAS DÉÇUS EN MULTIJOUEUR. C'EST MÊME CARRÉMENT L'UN DES MEILLEURS TITRES RÉSEAU SORTIS DEPUIS BIEN LONGTEMPS, ET IL DEVRAIT SÉDUIRE TOUS LES HABITUÉS DES LAN PARTY. CE MOIS-CI, ON VOUS A DONC PRÉPARÉ UN PETIT GUIDE DES STRATÉGIES MULTIJOUEURS POUR LE CAMP DES MECCAS, PUIS ON ENCHAÎNERA AVEC LES MARINES ET KABUTO DANS LE PROCHAIN NUMÉRO.

Le mode de jeu le plus intéressant est certainement le Capture The Smartie (un clone du Capture The Flag) en partie fermée, avec construction de base. C'est de loin le plus stratégique et celui qui demande le plus de coordination entre les équipiers ; il s'annonce donc parfait pour une LAN Party où les joueurs se trouvent dans la même pièce. On peut jouer en Meccas vs Marines, mais comme les races ne sont pas parfaitement équilibrées, mieux vaut se faire un bon petit Meccas Vs Meccas, à armes égales, de préférence sur la carte « Mini » ou « Petit » pour éviter les trop longs trajets pendant le jeu.



Se déplacer rapidement AVEC UN MECCA

Pour être efficace avec un Mecca, il faut absolument maîtriser le jetpack (clic droit de la souris) et la nitro (barre d'espace). La méthode la plus efficace est aussi la plus simple : il suffit d'enclencher le jetpack en même temps que la nitro, jusqu'à ce qu'il s'épuise. Pendant la descente, il va se recharger un peu, et on peut donc l'utiliser par petites pulsions pour prolonger un peu le saut et amortir l'atterrissage.

LES COMBATS rapprochés

Il est très difficile de toucher un Mecca avec des armes classiques (lance-grenades de base ou lance-missiles non guidé) lorsqu'il utilise son jetpack. Pour gagner un combat, il faut donc rester le maximum de temps en l'air, et anticiper le point où l'adversaire va atterrir lorsque son jetpack n'aura plus d'énergie. Il suffit ensuite tirer sur cet endroit juste avant que l'ennemi ne touche le sol, c'est imparable. Évidemment, si vous disposez d'un lance-missiles guidé, c'est tout de suite plus facile : il vous suffit de garder l'ennemi dans le réticule pendant quelques secondes, tout en appuyant sur le bouton de feu. Enfin, en combat rapproché, évitez d'utiliser le Canon Millénium ou le fusil de snipe.

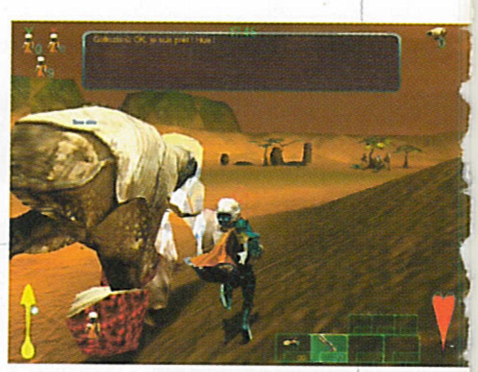


Le Canon Millenium, idéal pour les attaques à longue distance, bien au chaud près de sa base.

joystick à voir sur le CD-Rom n° 124

La construction DE LA BASE

Le premier quart d'heure de jeu est en général une course entre les deux équipes pour récupérer le plus de Smarties et de viande de Vimps. Il est préférable d'éviter le combat direct pendant cette phase. Foncez d'abord sur les ressources, au centre de la carte pour bâtir rapidement le Pub, puis l'Atelier et le Générateur de bouclier. Construisez ensuite une Boutique et allez y chercher des tourelles en kit et des mines pour sécuriser la zone centrale de la carte, où se concentrent les Vimps et les Smarties. Profitez-en aussi



N'hésitez pas à buter tous les Vimps que vous voyez, ça fera autant de viande en moins pour l'adversaire.



Les puits de mines permettent de se téléporter instantanément d'un endroit à l'autre. Mettez-en un dans votre base et un autre planqué près de la base ennemie, c'est très pratique.

pour vous armer d'un lance-missiles et d'une seringue (touche H pour se soigner). Améliorez ensuite la Boutique en Smart'fouille, puis protégez votre drapeau grâce au Quartier Général. Étape finale : bâtir des murs autour de la base (cela demande beaucoup de viande de Vimps, faites donc des réserves) et construire le Cuitodrome. À partir de là, ne vous fatiguez plus à collecter de la viande de Vimps. Il suffit de garder quelques Smarties dans sa base pour qu'ils déploient les structures du Cuitodrome (tourelles, Gyro plate-forme, mini-boutiques...)

DÉFENDRE sa base

Là, pas besoin de faire dans la dentelle : prenez toutes les tourelles Bulldog et Sol-Air disponibles dans le Cuitodrome et déployez-les près de l'entrée de votre Quartier Général. Votre drapeau sera ainsi inattaquable par un adversaire isolé ; il n'y aura plus besoin que d'un ou deux joueurs en défense, selon la taille de l'équipe. Pour encore plus de sécurité, vous pouvez placer les tourelles en kit restantes à l'intérieur même du QG. Inutile de prendre le contrôle des tourelles, elles sont bien plus efficaces en tir automatique.

Capturer le drapeau ENNEMI

Si les gars d'en face ne sont pas de gros débutants, ils auront aussi déployé toutes les tourelles autour de leur Quartier Général. Il faudra donc y aller avec l'artillerie lourde. Pour cela, munissez vous du Canon Millenium (disponible dans le Smart'Fouille dès que le Cuitodrome est construit) et de grenades (touches G pour les lancer). Approchez de la base ennemie en groupe, en évitant de vous faire repérer (longez les côtes, par exemple), prenez position sur une hauteur et larguez tout sur les tourelles. Vous pouvez aussi tenter d'y aller en nombre en jouant les appâts : trois ou quatre joueurs déboulent dans la base et servent de cibles aux tourelles, pendant qu'un pro du jetpack (avec des fusées éclairantes, pour éviter les tirs Sol-Air) s'empare rapidement du drapeau et file en vitesse. En tout cas, une chose est sûre : si la base est bien défendue, il est vraiment difficile de l'attaquer seul, et la clé de la réussite, ce sont les assauts planifiés en groupe.

ArmEs et OBjeTs dIsPonibLeS

	Sac à dos (MAJ Gauche)	Autres objets	Armes
Boutique	Pistolet de réparation Bouclier 5 Tourelles en kit	Seringues (H) 20 Mines (B)	Mitraillette (peu efficace) Lance-grenades autopropulsé
Smart'Fouille	Camouflage buisson	Grenades (G)	Lance-missiles Lance-missiles de proximité Fusil de snipe (bof)
Smart'Fouille avec Cuitodrome	Booster de Jetpack Bombe à Pouf	Fusée éclairante (V)	Lance-missiles autoguidé Canon Millenium (artillerie)







Les mini-boutiques se placent n'importe où (même dans la base adverse) et offrent les mêmes services qu'un Smart'fouille : on s'y régénère, on s'y réarme... Seule limitation : pas de Bombe à Pouf.

DU BON USAGE du Gyroptère

Le gyroptère s'obtient en construisant une Gyro plate-forme (disponible dans le Cuitodrome) et en passant sur son gros bouton jaune. On peut alors piloter un Gyroptère qui dispose d'un canon rapide mais peu efficace (on peut l'utiliser en mode zoom (touche E) pour améliorer les choses) et de trois grenades. Notez que vous ne pouvez pas emporter le drapeau ennemi en Gyroptère. Ce véhicule se révèle surtout efficace pour bombarder la base ennemie juste avant une attaque. La méthode s'appelle « Hiroshima dans ta face », et elle a fait ses preuves. Tout d'abord, munissez-vous de mines, de grenades, de fusées éclairantes, d'un Canon Millenium et d'une Bombe à Pouf (quel nom fantastique) dans le Smart'fouille. Prenez un Gyroptère, grimpez à une bonne altitude en vous aidant de la nitro, et placez-vous au-dessus de la base ennemie, légèrement en retrait, hors de portée des tourelles Sol-Air. On commence alors le feu d'artifice : balancez vos grenades (touche G), vos mines (touche B), puis prenez de l'altitude et placez-vous à la verticale du QG ennemi. Éjectez-vous alors de l'hélico et tombez en chute libre sur la base, tout en tirant vers le bas au Canon Millenium. Lorsque les tourelles Sol-Air se verrouillent sur vous, lancez les fusées éclairantes (touche V) et mettez en marche votre jetpack juste avant d'atterrir au milieu de la base, pour amortir la chute. Placez ensuite très rapidement votre Bombe à Pouf (touche MAJ Gauche), et laissez-vous mourir tranquillement. La bombe va exploser, il ne devrait plus rester grand-chose des tourelles environnantes, et vos coéquipiers en embuscade pourront alors joyeusement investir la base ennemie en ruine et récupérer le drapeau. Il faut de l'entraînement, mais quand ça passe, c'est vraiment jouissif.

Dans l'enceinte même du Milia, salon résolument orienté business et nouveaux médias, le Game Developer Village est un espace réservé à des développeurs qui recherchent un éditeur. Pour gagner sa place dans ce petit paradis, il suffisait d'envoyer un dossier dûment complété à l'un des quatre partenaires de l'opération : le constructeur AMD, le développeur Microsoft, le magazine anglais Edge ou nous-mêmes. Simple et de bon goût.

par Wanda

Milia → Milia

Le Game Developer Village

Chez un éditeur de jeux vidéo, comme dans toutes les boîtes, il y a des gens dont c'est le métier de gagner des sous (le plus possible) et d'autres d'en dépenser (le moins possible). Chez un éditeur de jeux vidéo, comme dans toutes les boîtes, le rôle des acheteurs est donc de sélectionner les matières premières qui feront les meilleurs produits finals au moindre coût. En revanche, chez un éditeur de jeux vidéo, contrairement aux autres boîtes, le processus de transformation des matières premières n'est pas de type industriel, mais artistique. En d'autres termes, les achats de matières premières ne suivent pas de règles simples, ce qui constitue en soi un premier défi. Mais ce qui corse d'autant plus la tâche de nos amis acheteurs de projets-qui-feront-les-meilleurs-jeux-de-dans-deux-ans, c'est que les progrès techniques changent la donne en permanence. On n'exploitait pas les capacités d'un Amiga comme on exploite aujourd'hui celles d'un PIII 900. Qui saurait dire comment on jouera en 2011 ? Certes, on trouve toujours quelques illuminés pour rêver l'avenir, mais rares sont ceux qui ont le courage de miser concrètement sur ces avenirs possibles. Peut-on pour autant reprocher aux éditeurs la couardise de leur politique éditoriale ? Qu'ils cherchent à gagner de l'argent plutôt qu'à en perdre, ma foi, c'est assez humain. En revanche, il y a plusieurs façons de limiter les risques, et la solution qu'ils ont tous tendance à choisir – en l'occurrence, considérer les jeux comme des produits plutôt que de les comprendre en tant que créations – est assez pathétique, si vous voulez mon avis. Mais dans combien de temps vont-ils réaliser ça ? Dans combien de boîtes bouffées par Bruno-Bonnell-Présente ? Dans combien d'actionnaires plumés pour cause de promesses surréalistes ?



Apocrypha

En attendant...

Quoi qu'il en soit, plutôt que de chercher des idées ambitieuses, les éditeurs préfèrent acheter des licences, miser sur les genres qui ont fait leurs preuves, et traiter leurs

Clusterball



Une oasis de création au milieu d'un océan de business





Belle profondeur de champ.



développeurs comme des preneurs d'ordres plutôt que d'exploiter leur créativité. Au final, ça donne ce que vous voyez tous les mois en lisant Joy : une grande majorité de jeux fades et insipides, parfois suffisamment bien réalisés pour qu'on leur sacrifie des journées entières de notre vie, mais vraiment très peu de titres qui sortent des sentiers battus. Merci les gars du marketing ! Pour lutter contre cette sale engeance autrement qu'en rétablissant la peine de mort, il n'y a pas trois tonnes de solutions : il faut lutter. C'est pour ça que, soit dit en passant, nous n'avons pas enfoncé Black & White dans le dernier Joy, même si ce n'est pas le jeu qu'on attendait. Faut être cohérent : on ne peut pas se plaindre de l'uniformité et casser les trucs qui innovent, hum ? C'est pour la même raison que nous avons participé au Game Developer Village du Milia : pour donner leur chance à ceux qui n'ont pas un palmarès long comme le bras, ni un copain haut placé chez un éditeur. Le Game Developer Village est de fait l'endroit rêvé pour mettre en lumière ses talents, tant individuels que collectifs. Car l'un des avantages de Cannes, c'est que cette ville possède des cordonniers sympas et une aura suffisante pour attirer les étrangers, y compris les Américains. Du coup, presque tous les éditeurs sont représentés au Milia. Alors, avis à tous ceux qui rêvent de créer un jeu vidéo !

Chrome

Genre : Action tactique
Développeur : Techland, Pologne
Sortie possible : Fin 2001
Site Web : www.techlandsoft.com

Voici indubitablement le projet le plus intéressant de cette cuvée 2001. Chrome est un jeu d'action tactique où l'on incarnera un chasseur de primes sur une planète nouvellement colonisée par la race humaine. La volonté des développeurs est de nous offrir un monde alternant des phases d'action pure à la Quake, avec des phases plus tactiques à la Rainbow Six, ce qui est en soi une intention fort louable. Mais au-delà des intentions, Chrome est suffisamment avancé dans sa réalisation pour également posséder un certain nombre d'arguments objectifs. Tout d'abord, il a un superbe moteur 3D à la pointe de la technologie, mis en valeur par un environnement particulièrement attrayant : son monde est beau, lumineux et, comme dans C&C Renegade, il offre une très grande profondeur de champ. Il est certes moins chatoyant que celui de Halo, mais vous pourrez également y piloter une douzaine de véhicules différents. En fait, Chrome m'a fait pas mal penser à Loose Cannon, le projet de Tony Zurovec : un chasseur de primes et son arsenal, une grande liberté de mouvements, une caméra qui nous permet de choisir entre vue subjective et vue à la troisième personne, une certaine finesse dans l'approche des missions, des bâtiments pour se recharger ou récupérer des infos (armureries, hôtels, bars, etc.), beaucoup d'éléments du jeu qui réagissent selon des algorithmes de physique... Bref, que du bon. Sans compter que Chrome proposera également toute une série d'implants et de gadgets permettant d'améliorer les performances du joueur. Espérons que toutes ces bonnes choses ne seront pas trop rabotées par un éditeur désireux de faire rentrer Chrome dans une case trop petite pour lui.







Les conseils de maîtresse Wanda

Premier cas de figure : vous êtes un petit génie de la programmation, du graphisme ou de la conception de niveaux. Solution : pondez une petite démo tout seul dans votre coin, en vous faisant éventuellement aider par un pote, sans oublier d'aller récupérer les utilitaires intéressants qu'on peut trouver en shareware sur le Net. Si vous êtes vraiment doué, votre démo n'a pas besoin de ressembler à un « vrai jeu ». Votre potentiel se verra, et vous serez sélectionné, puis assez rapidement recruté par Peter Molyneux (qui adore les petits jeunes bourrés de talent) ou autre. De toute façon, si vous êtes vraiment doué, il vous suffit de faire circuler votre démo sur Internet pour recevoir des tonnes de propositions d'emplois. L'avantage du Milia, c'est qu'il vous permet de rencontrer les gens qui vous font lesdites propositions.

Minican

Genre : Action tactique multijoueur
Développeur : gm², Allemagne
Sortie possible : 2002
Site Web : www.gm2.com





MiniCan est un projet à la fois simple et original qui nous vient d'Allemagne : un combat de tanks multijoueur. Le jeu proposera une série d'arènes (des terrains divers et variés, aux sols et aux climats également divers et variés), où vous irez affronter jusqu'à sept autres joueurs via un réseau local ou Internet. Avant d'entrer dans l'arène, vous customiserez votre tank en fonction de votre mode de jeu : bourrin, furtif, tactique ou autre. Les environnements sont aujourd'hui un peu vides, mais les développeurs ont l'intention de rajouter des bâtiments de tout type : usines, tourelles défensives, centrales de réparations... Les différents modes multijoueurs ne sont pas encore très définis, mais on sent indéniablement que ce jeu possède un bon petit potentiel qui ne demande qu'à être exploité.



La vue à la 3e personne sera sans doute réservée à la version console du jeu.



Apocrypha

Genre : Action
Développeur : Cinégroupe, Canada
Sortie possible : 2002
Site Web : www.cinegroupe.ca

Sous ses apparences de Quake-like de base, Apocrypha est un projet débordant de potentiel. Déjà, histoire de mettre les pendules à l'heure, précisons que son concept s'inscrit davantage dans la lignée de Deus Ex que de Quake, puisqu'il entend mêler action et jeu de rôle. Autrement dit, vous y ferez autre chose que courir et shooter. De plus, le monde imaginé par les développeurs bénéficie de leur expérience dans la production de séries télé. Il promet donc d'être riche, exotique (un mix entre fantaisie et cyber punk) et propice au suspense, aux intrigues... et à l'action, évidemment. Dans le jeu solo, au fur et à mesure que vous avancerez à la recherche de la vérité, dans une quête de dimension épique, vous passerez par sept phases différentes. Ces phases, correspondant aux sept pêchés capitaux (d'où le nom Apocrypha), changeront non seulement votre apparence, votre comportement, vos capacités et vos pouvoirs, mais aussi la façon dont les personnages du jeu réagiront par rapport à vous. Le moteur 3D, réalisé pour l'occasion par nos amis Québécois, offre déjà un certain nombre de possibilités assez uniques, telles que l'incrustation de vidéos dans le décor, le ralentissement à l'extrême des projectiles (comme dans « Matrix »), ou encore le commerce en ligne (ce qui permettra le marché noir en mode multijoueur). Bref, autant d'idées suffisamment intéressantes pour laisser espérer un vrai bon jeu au final, y compris en multijoueur.





Ne bloquez pas sur la sobriété des décors actuels : il ne s'agit encore que d'une démo.

Clusterball

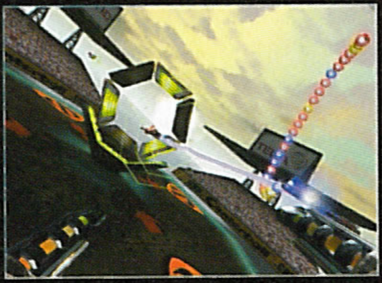
Genre : Arcade multijoueur
Développeur : Daydream Software, Suède
Sortie possible : Aujourd'hui
Site Web : www.clusterball.com

Les Suédois de Daydream ne sont ni des débutants, ni des démunis : leur Custerball est non seulement fini, mais ça fait quelques mois qu'il tourne sur leurs serveurs, et que toute une partie de l'Europe s'éclate sur ce jeu. Qu'est-ce qu'ils foutaient au Game Developer Village, alors ? Bonne question : ils n'ont pas encore trouvé d'éditeur pour la France, voilà donc ce qu'ils étaient venus chercher à Cannes. Enfin, vu la qualité de leur jeu (j'ai eu beaucoup de mal à décrocher), je parie qu'ils n'ont pas mis longtemps à trouver. En attendant, que je vous dise un peu de quoi il retourne. Le principe est simple : vous pilotez un vaisseau dans une arène, au milieu d'autres joueurs, et vous essayez de récupérer un maximum de billes de couleur sur les rampes où elles sont disposées (ce qui est plus difficile qu'il n'y paraît). Ces billes s'accrochent à votre vaisseau, formant une traîne visible à la fois sur l'écran du jeu et sur la fenêtre du radar. Lorsque vous franchissez le portail qui se trouve au centre de chaque arène, cette traîne se convertit en points qui vous font grimper au score. Comme je vous le disais, rien de plus simple. Mais comme dans chaque arène, en plus des billes de couleur, vous trouvez aussi des bonus offensifs, Clusterball est beaucoup plus qu'un jeu d'adresse. C'est de la dynamite !

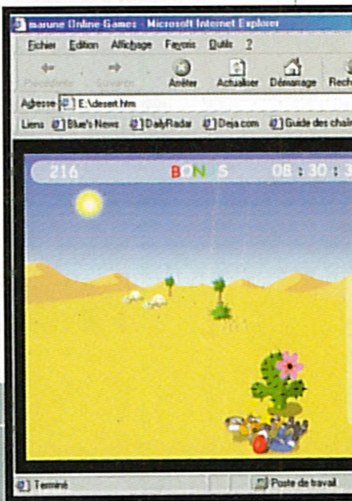






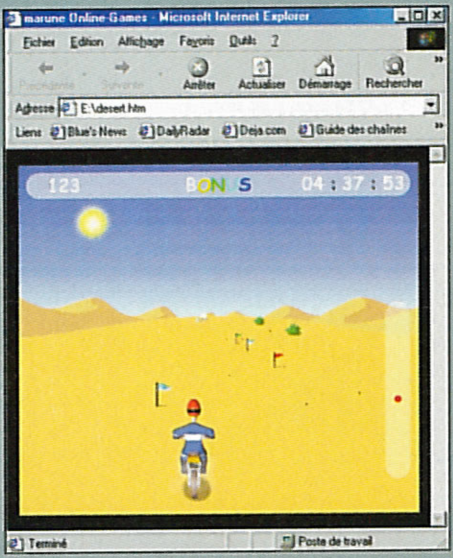


Second cas de figure : vous êtes un passionné de jeux qui rêve de se lancer dans la création. Là, la meilleure solution consiste à suivre l'exemple des créateurs d'Arx (www.arcane-studioks.com) : faire modestement ses classes dans des studios ou chez des éditeurs connus, en travaillant sur des projets pas forcément enthousiasmants, mais qui vous apprendront le processus de développement d'un jeu et vous permettront de rencontrer ceux avec qui vous monterez votre projet. Ensuite, une fois que vous aurez formé une petite équipe bien soudée et bien complémentaire, il ne vous restera plus qu'à vous y mettre. Objectif : pondre une démo. Comme dans le premier cas de figure. Sauf que là, il faudra que votre démo ressemble vraiment à un jeu. Parce que pour inspirer confiance à un éditeur alors qu'on n'a pas encore fait ses preuves, il n'y a pas trente-six mille solutions : il faut soit se livrer corps et âme au bon vouloir des marketeux – qui en profiteront sans doute pour bousiller allègrement votre concept de jeu – soit avoir une démo vraiment béton, et la volonté qui va avec pour résister aux pressions. À titre d'info, sachez que les cinq coyotes d'Arcane Studios ont dépensé un million de francs sur un an pour pondre la démo qui a séduit leur éditeur, Ravensburger. Bref, si vous voulez faire un truc qui assure un minimum, il faut vous en donner les moyens. C'est-à-dire renoncer à l'idée de faire ça le soir et le week-end après les cours ou le boulot et monter votre boîte pour vous y consacrer à plein temps. Et garder en mémoire les trois choses essentielles que votre démo doit offrir (merci Frédérick Raynal) : d'abord le plaisir des yeux, puis le plaisir de la prise en main, puis la sensation de profondeur du gameplay. Et voilà. Y a plus qu'à.



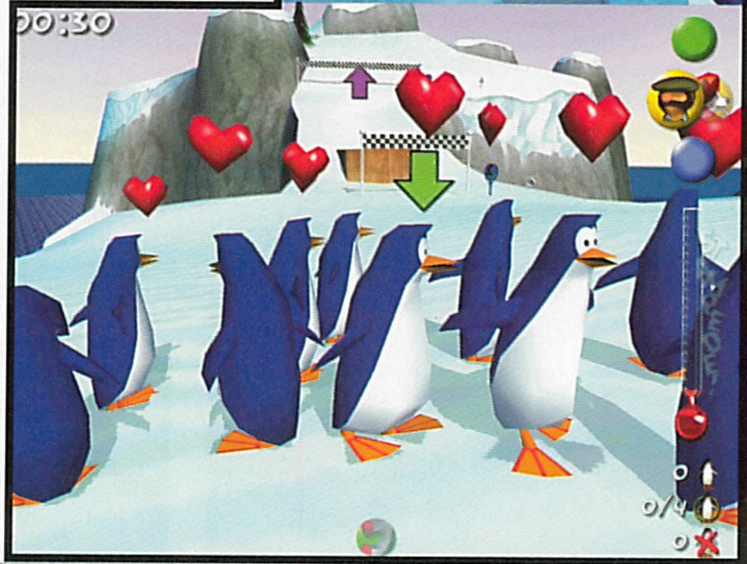
Desert Race

Genre : Arcade via Internet
Développeur : Marune, Allemagne
Sortie possible : Immédiate
Site Web : www.marune.com



On voit arriver aujourd'hui tout un tas de petits jeux destinés à Internet et aux petites machines du style Wap, Psion, Palm, etc. Marune est donc un développeur qui a décidé de prendre une place sur ce marché, chose qu'il semble parti pour réussir avec un certain talent. En tout cas, Desert Race est un petit jeu dont on pourrait devenir accro sans problème.





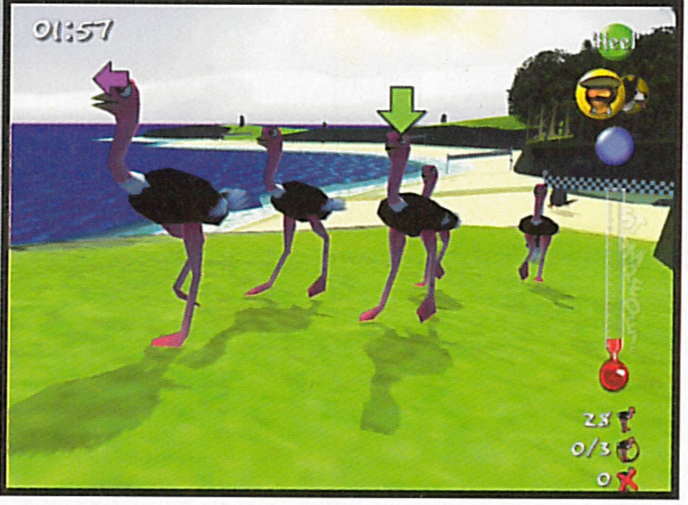
Stampede

Genre : Arcade
Développeur : io productions, Angleterre
Sortie possible : Demain
Site Web : www.ioproductions.com

Un berger et son chien doivent faire avancer un troupeau de pingouins le long d'un parcours semé d'embûches. Ou un troupeau d'éléphants. Ou de moutons. Tel est le concept de Stampede. Au final, ça donne un petit jeu très fun, qui a le potentiel de faire un bon produit grand public. Le projet est aujourd'hui terminé. Il ne manque plus que des sous pour l'éditer et le distribuer. Le seul reproche que j'aurais à lui faire, c'est qu'il est parfois un peu trop difficile à manier. Dans ces cas-là, au lieu de détendre, il crispe un peu. Mais bon, ça ne doit pas être bien difficile à régler, ça.



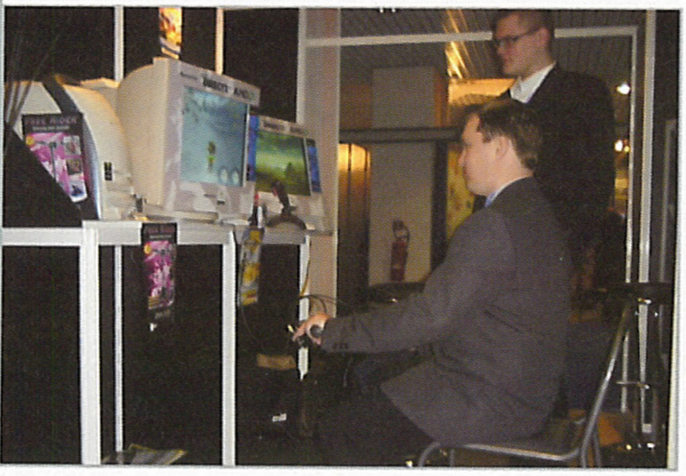


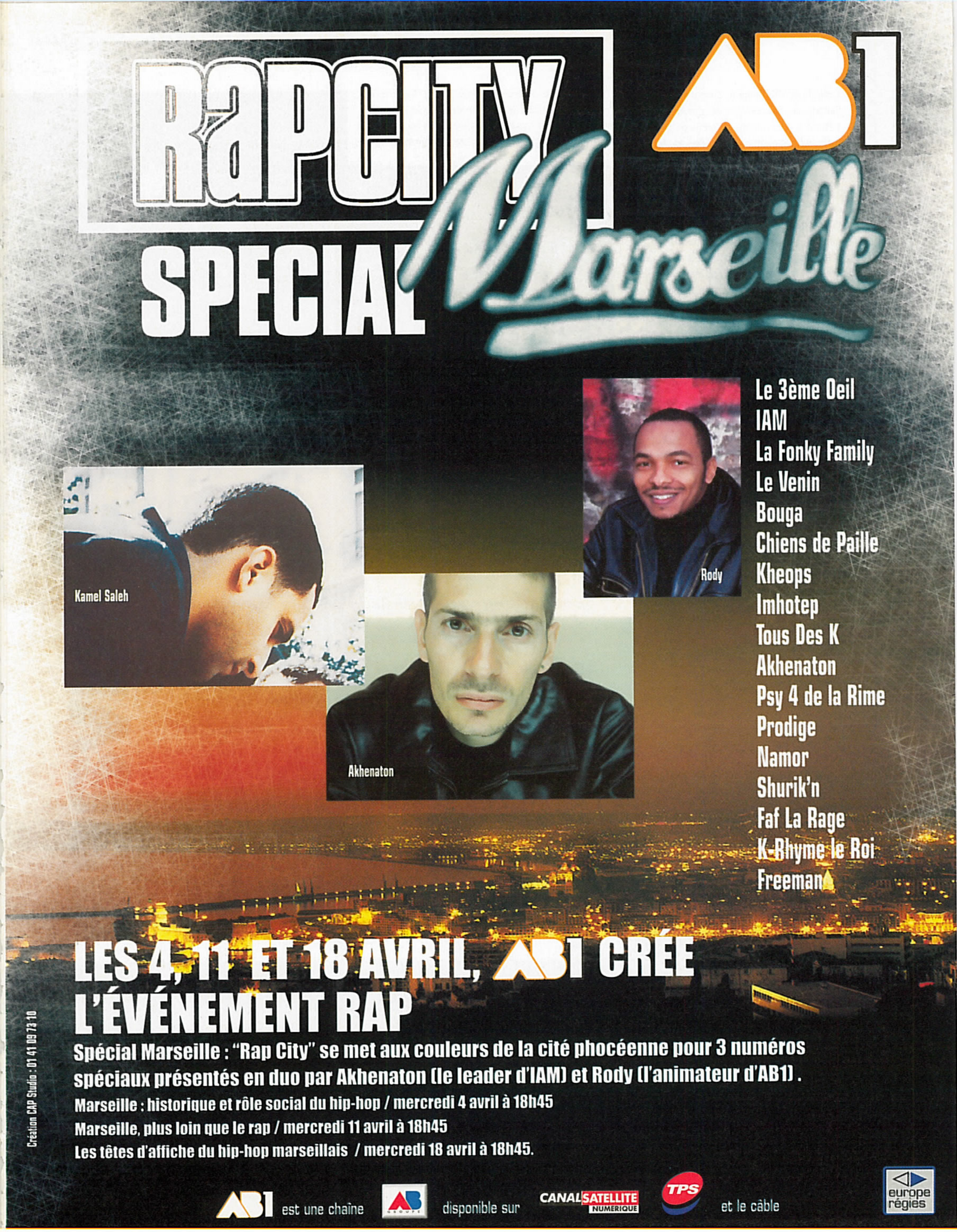


Freerider



Petite mention spéciale pour cet accessoire : le Freerider est un socle sur lequel on fixe un joypad. À chaque fois qu'on tourne la poignée de droite, ça appuie en fait sur le bouton accélération du paddle. Pareil pour le frein et tutti quanti. Bref, c'est super bien pensé et ça rajoute indéniablement un plaisir à tous les jeux de course et de glisse. Pour en savoir plus : www.freerider.nu




RAPCITY
AB1
SPECIAL Marseille
Le 3ème Oeil
IAM
La Fonky Family
Le Venin
Bouga
Chiens de Paille
Kheops
Imhotep
Tous Des K
Akhenaton
Psy 4 de la Rime
Prodige
Namor
Shurik'n
Faf La Rage
K-Rhyme le Roi
Freeman
Kamel Saleh
Rody
Akhenaton
LES 4, 11 ET 18 AVRIL, AB1 CRÉE L'ÉVÉNEMENT RAP
Spécial Marseille : "Rap City" se met aux couleurs de la cité phocéenne pour 3 numéros spéciaux présentés en duo par Akhenaton (le leader d'IAM) et Rody (l'animateur d'AB1).
Marseille : historique et rôle social du hip-hop / mercredi 4 avril à 18h45
Marseille, plus loin que le rap / mercredi 11 avril à 18h45
Les têtes d'affiche du hip-hop marseillais / mercredi 18 avril à 18h45.
AB1 est une chaîne AB GROUPE disponible sur CANALSATELLITE NUMÉRIQUE TPS et le câble
europe régies
Création CAP Studio : 01 41 09 73 10

La tangente Sauvage

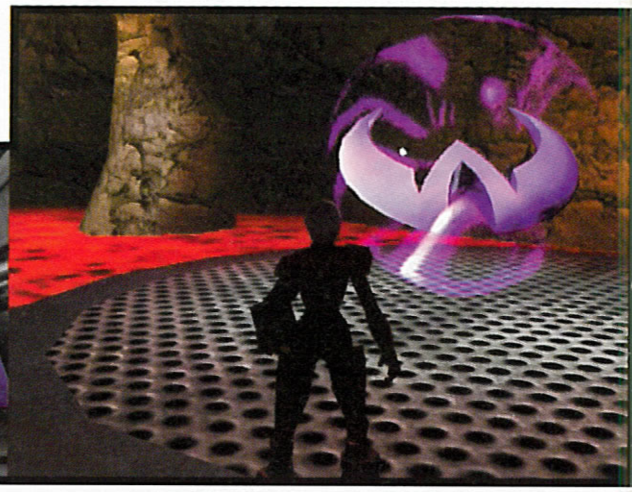
De la même manière que DirectX facilite le développement d'applications multimédia pour Windows, la technologie mise au point par WildTangent (la Tangente Sauvage) permet de créer des contenus 3D interactifs pour une diffusion via Internet sous forme de pages web. C'est beau et c'est fluide, quelle que soit votre machine ou votre connexion. WildTangent est en voie de réconcilier Internet et le multimédia.

par Wanda

À l'origine de WildTangent, on trouve l'imposante figure d'Alex St John, qui semble s'être fixé pour mission de promouvoir les technologies multimédia sous toutes leurs formes. En effet, après avoir été l'un des principaux créateurs de DirectX, il se lance en 1997 dans un nouveau défi : étendre les capacités d'Internet Explorer aux mondes en 3D et à l'interaction en temps réel. Son projet n'étant pas soutenu par Microsoft, il décide alors de fonder sa propre société, WildTangent, portant ses ambitions par la même occasion bien au-delà du simple Internet Explorer. De fait, son partenaire Jeremy Kenyon, mathématicien de génie, met en place une architecture sur une base de Java qui, en utilisant la couche DirectX, permet aux développeurs de créer des applications interactives de tout type : jeu, commerce électronique, publicité, informations, etc. Pour le jeu vidéo, cette technologie signifie à terme l'ouverture sur un autre type d'économie, comparable à celui de la télévision pour le cinéma. En effet, comme le cinéma en salle, le jeu vidéo est un produit qui doit aujourd'hui rentrer dans des normes précises : environ 80 heures de jeu pour environ 350 francs, et ce, quelle que soit la qualité du jeu. Sauf que jusqu'à présent, contrairement au cinéma, le jeu vidéo ne possédait pas de concurrent digne de ce nom. Mais avec WildTangent, ce sont de

Pas cons, les mecs de WildTangent : ils ont recruté Paul Steed, l'animateur 3D de Id Software. De fait, certaines de leurs démos ont vraiment un faux air de Quake, vous ne trouvez pas ?





A Knight's Tale

Pour accompagner la sortie de film du même nom (désolée, je ne connais pas le nom français), Sony a demandé à WildTangent de développer un jeu online. A Knight's Tale – le jeu – proposera donc aux visiteurs du site du film de choisir un chevalier, de l'équiper pour le combat, et de l'envoyer combattre d'autres chevaliers, représentant d'autres visiteurs du site. Une sorte de Tekken médiéval online ? Presque. Le concept de ce jeu est beaucoup plus grand public, car c'est l'ordinateur qui se chargera de résoudre les combats, en dirigeant les chevaliers à la place des joueurs. Concrètement, pour affronter un autre joueur, il vous faudra déterminer votre stratégie, choisir l'équipement qui va avec, puis envoyer un mail au joueur en question. Si celui-ci est d'accord pour vous affronter, il pourra à son tour paramétrer son chevalier, puis lancer le combat, que l'ordinateur résoudra en fonction de vos choix respectifs. Vous recevrez alors un e-mail, vous informant que le combat a eu lieu, et l'endroit où vous pouvez aller voir ce qui s'est passé. Le vainqueur gagnera de l'or et de l'expérience, ce qui lui permettra de mieux s'équiper pour les combats suivants, et d'affronter des adversaires de plus en plus aguerris. L'idée est sympa, et les combats sont absolument splendides. (www.aknightstale.com)





vrais jeux qu'on va voir surgir sur Internet, peut-être pas capables de rivaliser avec les meilleurs jeux en boîte, mais suffisamment riches pour offrir une alternative digne de ce nom, ce qui – on peut toujours rêver – dissuadera peut-être les éditeurs de claquer leurs thunes à tort et à travers.

Quoi qu'il en soit, comme le Web Driver est téléchargeable gratuitement sur le site de WildTangent (www.wildtangent.com), la meilleure chose à faire, c'est encore d'aller vous rendre compte par vous-même de l'incroyable qualité de cette technologie. Allez hop, au boulot ! Pour les joueurs, il suffit de récupérer un fichier d'environ 500 Ko – autant dire rien du tout – pour être en mesure de visualiser et d'interagir avec les différents contenus proposés sur le même site. Ils ne sont pas encore très nombreux, à ce jour, mais de plus en plus de développeurs étudient très sérieusement les capacités de cette librairie, et les annonces ne devraient pas tarder à pleuvoir, suivies de près par des produits dignes de ce nom. D'ailleurs, si vous êtes développeur, je vous incite fortement à aller télécharger le kit de développement (même adresse, même tarif) et de goûter à la simplicité de création qu'il autorise. D'ailleurs, parmi les artistes, les animateurs, les programmeurs et les concepteurs qui travaillent aujourd'hui à réaliser des petits jeux en interne, on trouve quelques dissidents de studios célèbres : Id Software, Blizzard, Gas Powered Games... Il faut dire que, au-delà des capacités techniques offertes pas cette technologie, au-delà de la garantie que les jeux tourneront exactement de la même manière sur tous les PC (hum, le rêve...), l'autre qualité majeure du Web Driver de WildTangent, c'est qu'il s'intègre parfaitement à la chaîne de production d'un jeu, et qu'il rend la création de contenu extrêmement simple et rapide. C'est un argument de poids pour quelqu'un qui vient de passer deux ou trois ans complètement focalisé sur un seul jeu. En effet, il existe dans cette industrie une tradition assez pernicieuse qui veut que ceux qui ont la chance de pouvoir y travailler paient cette chance en lui sacrifiant leurs loisirs, leur vie privée, et plus si affinités. Bref, nul doute que WildTangent ne séduise très rapidement beaucoup de monde.



Duck Slam Boy





Les mecs de WildTangent ont programmé des démos capables d'accompagner n'importe quel morceau de musique sur le Media Player de Windows.

Virtual Warfare

Autre exemple de produit que la technologie de WildTangent est capable d'amener au grand public : ce jeu de tactique en 3D temps réel, où vous dirigerez un groupe d'unités lors de six missions aux objectifs différents, a été réalisé en l'espace de deux mois par une équipe de trois personnes. Commandé à WildTangent par la chaîne de télévision TBS pour animer d'une manière originale le site de son émission historique War Games, le jeu ne prétend pas rivaliser avec un Ground Control. Il n'en possède pas moins quelques petites options sympas, comme le soutien aérien, naval, et les tirs d'artillerie, et il devrait nous offrir quelques bons moments, tout en permettant à des joueurs débutants de faire à peu de frais leurs premiers pas dans le monde de la stratégie temps réel. (www.TBSsuperstation.com)





bêta version





On pourra prévisualiser la trajectoire de tous les projectiles (couteaux, bâtons de TNT...), pour les envoyer pile poil au bon endroit.

Lorsque Commandos est sorti et qu'il a scotché tout le monde grâce à son gameplay novateur, on s'est attendu ensuite à voir débarquer une fournée de jeux pompant allégrement le concept. Et puis non, finalement, malgré le succès commercial de Commandos, il a fallu attendre plusieurs années avant de voir arriver Desperados, premier clone avoué du jeu de Pyro Studios. En général, les copies n'arrivent pas à la hauteur du modèle. Il leur manque toujours cette petite touche de fraîcheur qui a fait le succès de l'original. Regardez Pierre Bachelet : est-il un jour arrivé à la cheville de Jacques Brel ? Bah non. Et pourtant, après les quelques heures que je viens de m'enfiler sur cette bêta-version, je suis plutôt optimiste.



joystick 125

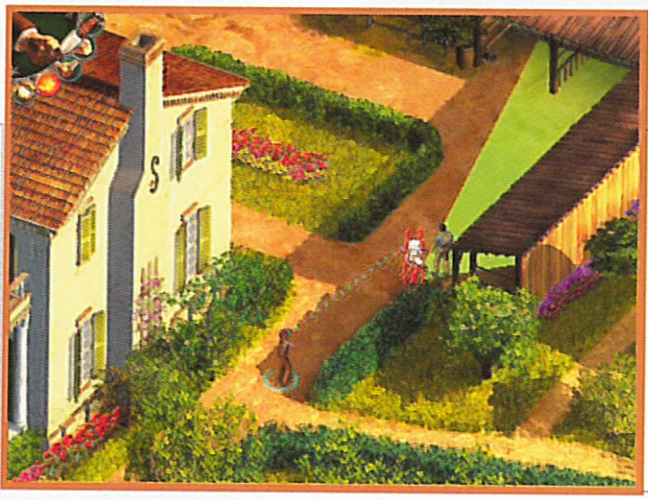
ackboo

Desperados

C'est vrai, on vous a déjà parlé de ce jeu le mois dernier. Mais on vient juste de recevoir une version quasi complète, avec tous les niveaux, tous les personnages, des dialogues et des scripts qui marchent, bref, de quoi se faire une idée beaucoup plus précise de ce qu'il faut attendre de Desperados. Alors on vous en tartine une seconde couche, hop, pour le plaisir.

Un gameplay copié/collé

Si vous avez déjà joué à Commandos, vous pouvez sauter ce paragraphe. Desperados obéira aux mêmes règles, en transposant l'action dans le Far-West. Les hors-la-loi mal rasés remplaceront les soldats d'élite, les vilains nazis deviendront des adjoints du shérif, mais le principe restera exactement le même. Si, en revanche, vous ne savez pas de quoi je parle, voici une petite description du concept. Le jeu se déroulera en vue de dessus, et on verra directement l'ensemble du paysage : les bâtiments, les adjoints du shérif qui patrouillent... À chaque mission, on aura des objectifs à atteindre, somme toute très classiques : il faudra par exemple récupérer un objet ou faire sauter un truc. Pour ça, on se trouvera aux commandes d'une équipe de brutes, chacune ayant sa spécialité. Ainsi, John Cooper sera le gros bras de service, Sam sera l'expert en explosifs, MacCoy jouera le rôle du sniper, etc. Le but du jeu sera donc de progresser sur la carte en coordonnant l'action de ses bonshommes, sans bien sûr se faire repérer par les ennemis qui patrouilleront dans tous les sens. Il faudra soit les éviter, soit les buter, les égorger, les endormir ou les assommer, puis prendre soin de cacher leur corps pour ne pas attirer l'attention de leurs petits camarades. C'est donc un savant cocktail d'infiltration, de stratégie toute en finesse,



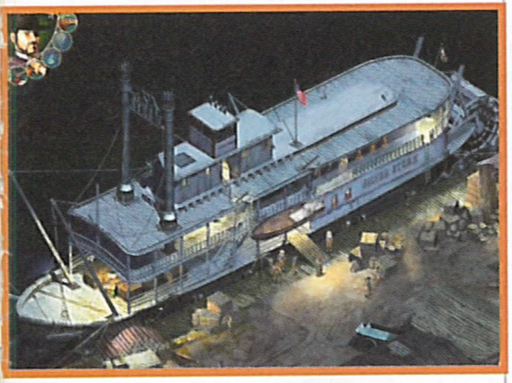
Il n'y aura qu'une seule vue en mode de zoom, et elle pixélisera à mort les graphismes. Pas grave, la vue normale est impeccable en toutes circonstances.



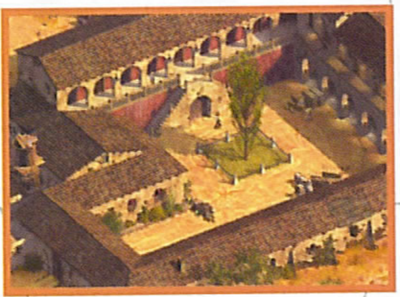
MACHINE PC CD-ROM
GENRE COMMANDOS-LIKE
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR SPELLBOUNDS
SORTIE PRÉVUE JUIN 2001



On retrouvera le cône de vision des ennemis, exactement comme dans Commandos. Il changera de couleur selon l'état d'alerte du garde.



Ohhh, un beau bateau à aubes. Comme à Eurodisney.

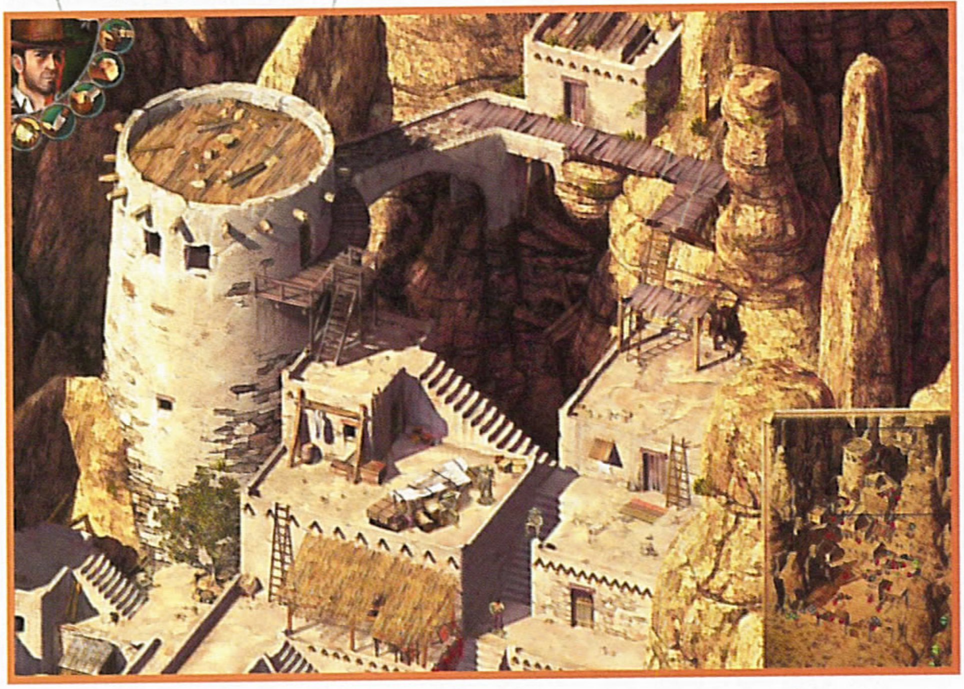


Ça, c'est la forteresse du sieur Sanchez, un bandit qui s'amuse à attaquer les trains. Il faudra le capturer discretos.

et d'une bonne dose de réflexion, car certaines situations seront de véritables casse-tête. Faudra-t-il éliminer le garde sur le balcon avant d'allonger celui qui patrouille devant le saloon ? Vais-je gaspiller une balle de sniper pour buter le mec perché sur le toit ? Comment ferai-je pour atteindre le bureau du shérif sans me faire voir par ses trois adjoints ? Mon Dieu, que de questions angoissantes.

De la bien belle 2D

Cette bêta-version nous a permis de nous faire une idée précise de la réalisation. Évidemment, ce sera en 2D, mais de la vraie belle 2D d'artiste comme on n'en fait plus, avec des décors variés. On peut en citer quelques-uns : petite ville typique de l'Ouest américain, hacienda mexicaine, marécages infestés de crocodiles, cambrousse texane, plantation de coton... Tous les paysages classiques du western répondront présent à l'appel. Grande variété des décors, mais aussi grande qualité, car même sans trop approcher le style photo-réaliste, le graphisme s'annonce vraiment splendide. Les bâtiments ne se répètent jamais, les détails fourmillent, c'est travaillé au pixel près. Bref, même si les cartes 3D vont faire la gueule, Desperados promet d'être particulièrement agréable pour l'œil. Seules les animations, dans le plus pur style bitmap et manquant un peu de fluidité, risquent de faire un peu vieillottes. Mais rassurez-vous, cela devrait représenter bien peu de choses au vu de la qualité générale de l'ensemble, et ça ne m'a vraiment pas empêché de m'amuser comme un petit fou sur cette bêta. On attend donc une version de test avec impatience.



LES AMÉLIORATIONS PAR RAPPORT À COMMANDOS

Desperados est un clone de Commandos, mais il ne se gêne pas pour apporter tout un tas d'améliorations. Petite liste non exhaustive :

PLUS D'ACTIONS DIFFÉRENTES

Six personnages possédant chacun cinq actions différentes, ça nous fait trente possibilités, avec beaucoup plus de variété que dans Commandos. Outre les grands classiques (flingues, poings, couteaux, explosifs divers...), on trouvera quelques originalités. Ainsi, Kate pourra charmer les ennemis ou utiliser son miroir pour les aveugler temporairement. Avec MacCoy, on s'amusera à lancer des ballons de gaz soporifique, à snipper comme un fourbe, ou à monter un éventail pour distraire les adversaires. Quant à Sam, il se spécialise dans le ligotage rapide et l'utilisation des barils de poudre. Cela ne concerne que quelques exemples, il y aura des tonnes d'autres choses à faire.

UNE MEILLEURE UTILISATION DES BÂTIMENTS

Commandos permettait seulement de se cacher dans les bâtiments. Dans Desperados, on pourra profiter de leurs différentes issues pour se déplacer à couvert et y dissimuler des cadavres. Il sera même possible de visiter l'intérieur de certains bâtiments (leur toit deviendra transparent).

DES ENNEMIS PLUS INTELLIGENTS

Les soldats de Commandos ne réagissaient pratiquement qu'à la vue. Ici, ils réagiront en plus au bruit. Plus question de foncer en courant derrière eux, ils se retourneront aussitôt. Notez aussi que le moteur du jeu gérera les niveaux de luminosité : il sera plus facile de passer inaperçu la nuit, à condition de ne pas se trouver près d'une source de lumière. On pourra aussi dissimuler les cadavres dans les coins obscurs.

LA PRÉSENCE DE CIVILS

Les villes de Desperados grouilleront littéralement de civils. Ils seront désarmés, et les tuer mettra immédiatement fin à la mission. Il faudra tout de même faire attention à eux, car s'ils vous voient flinguer un type, ils n'hésiteront pas à courir vers les ennemis pour les avertir. Oui, voilà. « Comme des grosses baltringues », me signale Capt'ain Ta Race.

UNE INTERFACE PLUS PRATIQUE

Contrairement à Commandos, il ne sera pas nécessaire d'être un poulpe à vingt tentacules pour synchroniser des actions rapides. Un système de macros très pratique, le Quick Action, permettra par exemple de courir vers un gars, de l'assommer, puis de retourner à couvert d'un simple clic de souris. Ajoutez à ça une foule de raccourcis clavier, et on ne devrait pas avoir de problèmes à synchroniser des embuscades complexes.

DES DIALOGUES PENDANT LES MISSIONS

Certes, ce sont des dialogues scriptés sur lesquels il est impossible d'intervenir, mais ça rajoutera énormément à l'ambiance, et cela conduira parfois à des changements d'objectifs en pleine mission. Contrairement à Commandos, les missions seront liées les unes aux autres et la campagne sera très scénarisée, avec des séquences cinématiques entre chaque niveau.

bêta version





Vous serez obligé de placer les créatures les plus puissantes sur vos sources de mana si vous ne voulez pas voir vos approvisionnements coupés.



Le premier Art of Magic n'a pas rencontré beaucoup de succès. Pour un jeu entièrement en 2D à l'ère de la 3D avec une définition pas vraiment géniale, il fallait s'y attendre. Les développeurs ont décidé de corriger cette bourde en nous sortant un second volet entièrement en 3D.
Vous voilà donc transformé en jeune benêt de 18 ans pourvu d'une petite famille (un père, une sœur) et qui vient juste de fêter son passage à l'âge adulte. Votre souhait le plus cher serait de vaquer à vos occupations quotidiennes, c'est-à-dire reluquer les jeunes oiselles qui traînent dans votre village, mais on vous expédie dans le sous-bois voisin. C'est l'occasion de vous initier à la magie avant de partir à l'aventure. Celle-ci débute par un mélodrame familial : votre père est assassiné, votre sœur kidnappée, et votre village saccagé. Ah, si tous les lendemains de soûlerie étaient de cet acabit, on ne verrait plus beaucoup de poivrots. Dur de se remettre les idées d'aplomb alors qu'on a encore la tête lourde d'un trop-plein de boisson. Ceux qui avaient apprécié le précédent volet retrouveront vite leurs marques sans être obligés de soigner la cuite de leur héros.

Kika

Magic and Mayhem 2 : The Art of Magic

Charybdis continue à nous proposer de véritables batailles magiques avec ce second volet de Magic and Mayhem. De quoi vous faire devenir un mage de guerre incontournable.

Un principe déjà bien établi

Comme par le passé, la puissance du héros dépend de trois caractéristiques : le niveau de vie, celui de mana, et la quantité de créatures pouvant être invoquées. Le principe est déjà bien rodé vu qu'il reprend pratiquement trait pour trait celui de son prédécesseur. Chaque mage lancera autant de sorts que son taux de mana le lui permettra pour affronter les sorciers adverses. Au total, il existe maintenant une soixantaine d'incantations aux effets assez variés, en fonction des écoles choisies. Pour les paramétrer, vous utiliserez des ingrédients trouvés en bonus sur la carte, sachant que l'un d'eux peut offrir plusieurs résultats. Ainsi, le mercure, suivant qu'il sera placé en neutre, en chaotique ou en loyal, aura trois effets différents. Lors de la mission, vous n'aurez pas accès à ces fonctionnalités. Vous devez préparer vos talismans de sorts à l'avance, dans le portmanteau (non je n'invente rien, le mot existe tel quel dans le jeu).





MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE
ÉDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CHARYBDIS
SORTIE PRÉVUE AVRIL 2001

La 3D donne des animations impressionnantes lors de l'utilisation de certains sorts. Si le moteur tient ses promesses, on devrait en avoir plein les yeux.



Les terrains proposeront des difficultés variées avec des ponts, des reliefs encaissés et des arbres dissimulant la présence des ennemis.





Bien sûr, comme pour tout combat magique, la mana s'épuisera beaucoup plus vite qu'escompté, et pour éviter de vous retrouver submergé par une horde de créatures adverses sans être capable de vous défendre, vous devrez découvrir et garder en votre possession les sources de magie dissimulées sur le terrain. Plus vous en gérerez, plus vous vous régénérerez vite et lancerez des sorts. Qu'ils soient offensifs comme les boules de feu, ou régénérateurs comme celui de soins, sans les sorts d'invocation de monstres, vous vous ferez massacrer. Car les guerres, comme tout bon général le sait, se gagnent avec des soldats en première ligne et un chef en arrière pour définir la stratégie. Au total, la trentaine de créatures différentes devraient vous permettre de culbuter les adversaires en supprimant leurs sources de mana. On s'attend donc à un Dien Bien Phu en miniature avec vos chevaliers dorés d'un côté assiégeant la colline de l'ennemi, tandis que ses vampires défendent pouce par pouce le plus petit bout de sol. Heureusement que ces braves bêtes ne sont pas conçues pour se rebeller. En revanche, une nouvelle qualité leur a été adjointe. Elles pourront, comme votre héros, progresser en expérience et évoluer. Bien sûr si vous tenez à les voir à leur stade ultime de développement, mieux vaudra les garder en vie suffisamment longtemps. Apparemment, la compagnie ne devra pas vous manquer. Beaucoup de personnages joueront un rôle dans le scénario. Vous aurez bien entendu les méchants, mais aussi un parti de gentils qui ne demandera qu'à vous aider. Vous contrôlerez plusieurs héros (et pas seulement humains), tout aussi capables les uns que les autres. Si l'I.A. se révèle à la hauteur, gageons que les missions deviendront des challenges épiques que l'on recommencera de nombreuses fois pour obtenir le maximum d'XP et de bonus.

Fouiller les niveaux pour récupérer des bonus sera toujours aussi important que par le passé.



Un moteur tout neuf

Autre nouveauté : le moteur 3D. La vieille vue en isométrique a été balancée à la poubelle pour vous offrir ce qui manquait cruellement : la 3D. Du coup, le graphisme a sacrément évolué en proposant enfin des terrains variés enrichis d'une foule de textures.
Les personnages en ressentent aussi les effets, avec des modélisations dignes de ce nom et quelques animations bien venues. La version reçue ici n'était pas encore exempte de défauts. Ainsi, la mer semblait passer au-dessus du quai, et surtout, les protagonistes marchaient avec une lenteur exaspérante et une dégaine hallucinante, comme s'ils se déplaçaient sur coussins d'air. La caméra n'est pas encore au point : impossible de la faire tourner, et le gameplay s'en ressent. Comme vous le voyez, le jeu n'est pas encore abouti et il faudra surveiller ces quelques points lors du test. Pour l'instant, il semble bien plus rigolo que son prédécesseur, grâce à sa transformation, ses ajouts et son relookage, qui devraient permettre à davantage de joueurs d'accrocher.





Le feu est très efficace pour venir à bout d'une bande de morts-vivants, mais il a tendance à ne pas faire de distinguo entre les vôtres et les autres. Du coup, son utilisation se révèle très délicate lors des mêlées.

iansolo

Tropico

Sur cette vue générale de l'île, les couleurs indiquent les zones plus ou moins propices aux cultures.





Les auteurs de Railway Tycoon II - probablement le meilleur jeu de gestion/stratégie jamais développé - mettent la dernière touche à Tropico, un simulateur de république bananière au bon goût fruité. Amateurs des Sims et fans de Fidel Castro, voici vos deux passions réunies en un seul jeu.



À un jet de pierres des favelas, un complexe touristique ultra-moderne avec centre de plongée sous-marine et boutique de souvenirs.



MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE RÔLE
EDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR POP TOP SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE MAI 2001



Quand ils défilent dans les rues avec des drapeaux en flammes, c'est que le torchon brûle entre vous et vos concitoyens.



Les gars de Take 2 Interactive, les éditeurs, sont venus nous montrer une version presque finalisée de Tropico. Il est prévu pour sortir début mai sur PC ET sur Mac.

Oui, le retour des jeux sur Peupeul, c'est à peine croyable.

Cette mouture de Tropico est déjà bien avancée, même si l'essentiel reste à faire pour Pop Top, les développeurs : les derniers réglages des parties économiques et politiques, encore mal équilibrées. Reste que l'on a fait joujou avec et que ça s'annonce tout bien tout mignon.

Banana Ier

Tropico est le nom de l'île sur laquelle nous irons entamer notre future carrière de despote. J'emploie volontairement le terme de « despote » plutôt que celui de « dictateur ». Tropico ne sera pas un jeu cynique. Heureusement. Contrairement à ce qu'une version précédente nous avait laissé croire, Tropico devrait davantage être un Sim Castro qu'un Pinochet Populous. Envoyer les opposants au régime dans les stades, pendant que la milice érige des statues à votre gloire n'est pas le but avoué de cette simulation. Vous êtes à la tête d'une île tropicale, et vous allez essayer de garder le pouvoir le plus longtemps possible. Ça implique de rendre la population un minimum heureuse. Vous pourrez truquer le résultat des élections, mais ce ne sera pas forcément la meilleure stratégie pour entamer un long règne.

Dans cette version bêta, les tutoriaux et scénarios n'étaient pas encore implémentés. Par contre, on pouvait lancer une partie libre ce qui donne déjà une bonne idée de la richesse d'options du programme. Le paramétrage de l'île tout d'abord, qui détermine le niveau de difficulté. On peut agir sur la taille de l'île, le relief, la végétation, les richesses naturelles (or, fer, bauxite), la couverture de l'eau ou la population de départ. La limite maximum a été fixée à 500 habitants. C'est énorme quand on sait que chaque clampin est géré indépendamment par le programme. Chacun de vos administrés aura un nom, un métier, un logement pour lequel il paiera un loyer, des opinions politiques et religieuses, etc. Au cours de la partie, vous serez amené à les examiner de manière individuelle, pour identifier un dissident par exemple. Les parties pourront durer de dix à soixante-dix ans, dans l'échelle de temps de la simulation. Là encore, ça semble court mais c'est plus que le record en la matière, celui de la Reine Victoria, qui s'est incrusté soixante-quatre ans au pouvoir. Ce sera votre guide spirituel, et je vous conseille de placer son portrait avec un cadre en poils de gnou sur votre bureau pendant que vous jouerez à Tropico. Ça aide. Les critères de victoire sont tout aussi variés. La partie prendra fin quand vous vous serez fait une place dans l'histoire ou bien quand l'île aura atteint un certain niveau de développement économique, ou que le niveau de bonheur des habitants sera optimal. Ou enfin, en fonction de la richesse accumulée sur votre compte en Suisse, si vos ambitions s'avèrent un peu moins philanthropiques. Ce ne sont évidemment que quelques-uns des nombreux objectifs possibles.



Viva BANANA

Être un dictateur et rester au pouvoir n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire. Il faut jongler avec les différentes factions politiques de l'île pour éviter qu'un groupe d'opinion ne soit trop mécontent. Avec six factions en présence (militaristes, communistes, religieux, intellectuels, écologistes, capitalistes), on se retrouve avec un beau casse-tête, ces joyeux drilles ayant des aspirations bien évidemment contradictoires. Augmentez par exemple le nombre de soldats, et vos concitoyens ressentiront une perte de leur liberté. Ajoutez à ça le sempiternel bras de fer USA/URSS (dans Tropico, le rideau de fer n'est pas tombé), et vous voilà au beau milieu d'un drôle de chassé-croisé. Vous pouvez toujours rompre la dépendance vis-à-vis des US mais, après coup, faudra pas vous étonner si vous n'avez plus de touristes sur l'île. La page de création de votre personnage est assez hilarante. On se choisit une tronche façon vieux baroudeur du maquis, mais surtout on détermine le background de notre dictateur. Enfance à Moscou, diplôme à Harvard, trente ans au fond de la mine, fermier, fils de bonne famille, homme du peuple, chanteur de pop sur le retour… y a du choix. Le type d'accession au pouvoir ensuite. Est-ce que vous avez été installé par la CIA ou bien êtes-vous parvenu au pouvoir après une révolution communiste ? Et puis, pour parfaire le tableau de notre dictateur au gros cigare, on déterminera ses défauts et qualités. Charismatique, diplomate, incorruptible, kleptomane, coureur de jupons, alcoolo, flatulent, simple d'esprit, parieur invétéré… Ça serait étonnant que vous ne trouviez pas une belle tête de vainqueur dans le lot.

Aménager les abords d'une ruine précolombienne sera bénéfique au tourisme.



Tropico



En haut à gauche, le boxon, avec son gros panneau « Senoritas ».





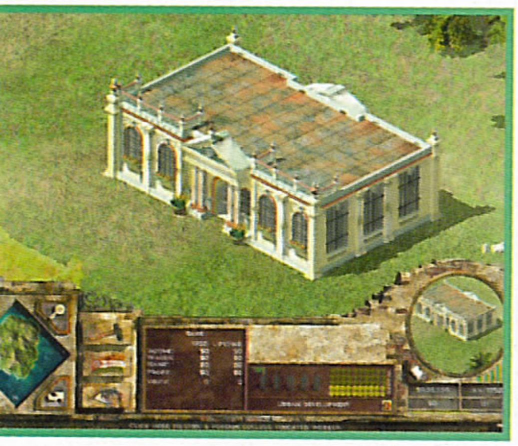


Chacun des cinq cents habitants pourra être examiné individuellement.

Votre palais et, comme il se doit, une statue équestre à votre effigie.



Une fois la banque édifiée, votre île pourra servir de paradis fiscal.





EL Presidente

Dans Tropico comme dans les Sims, on contrôle les habitants de manière indirecte. On ne peut pas les forcer à accomplir des actions particulières. Tout se fait donc en agissant sur l'environnement et en proclamant des édits. C'est fou le contrôle qu'on a déjà sur la population, rien qu'en modifiant les salaires et le montant des loyers. Mais votre statut de maître de l'île vous autorise bien des délires, comme celui de jouer les apprentis urbanistes. Vous en avez marre de ces bidonvilles qui vous gâchent la vue sur la baie ? Envoyez des bulldozers raser tout ça. En prenant soin quand même de construire des HLM, histoire de ne pas vous retrouver sans main-d'œuvre. École, hôpital, église, centrale énergétique, hôtel, caserne, poste de police, aéroport... : l'édification de chacun de ces bâtiments et leur paramétrage auront une influence immédiate sur la petite existence de vos ouailles et sur votre popularité. Pour vous aider à mesurer l'impact de vos actions sur la simulation, Tropico offrira, comme de bien entendu, une tripotée d'écrans d'informations regroupés dans un Almanach.
La quantité de statistiques pourra effrayer le joueur débutant. Mais on se contentera de consulter quelques tableaux pour commencer. En revanche, pour ce qui est de la durée de vie, c'est très prometteur. Parmi les options bien marrantes, un mode Info qui permet de s'attacher à un habitant et de le suivre dans ses occupations quotidiennes. Tiens, Ramon Sanchez vient de se lever. Il sort de chez lui. Il va aller bosser ? Ah non, il se dirige vers la Cantina, le bar local. Hmm, il rencontre des gars louches avec des grandes moustaches pendantes. Tiens mais au fait, c'est quoi ses opinions politiques, au gars Sanchez ? Petit tour dans l'Almanach. Mince, c'est un dissident. Il est en train de nous préparer un coup d'État, le chenapan. Vite, faut tuer la rébellion dans l'œuf. S'offre alors à vous un large éventail de mesures coercitives. Faire virer Ramon de son boulot, le faire arrêter, le faire passer pour hérétique, l'acheter, le faire assassiner. Encore une fois, Tropico ne sera ni cynique ni moralisateur. Il nous laissera le choix des actions, bonnes ou mauvaises. En nous permettant ensuite d'en voir les répercussions. L'élimination physique d'un opposant au régime pourra tout aussi bien accélérer le soulèvement. C'est clair, quand la populace commencera à brûler des drapeaux devant le palais présidentiel, faudra songer à faire vos bagages. Comme il est impensable de gérer un à un les habitants, vous gouvernerez surtout par des édits. Une belle brochette d'édits, ma foi : proclamation de l'inquisition, politique de propreté sur l'île, autodafé (on brûle les livres), visite du pape, ouverture des prisons, bannissement de la contraception (politique nataliste). J'en passe et des meilleures. Tous les cinq ans, des élections seront proclamées. Un mois avant la date fatidique, on vous demandera donc si vous voulez acheter le vote ou faire des élections anticipées. Or attention, ne pas voter peut provoquer un dictateur grave !

NO pasaran

Bon, je n'ai fait que survoler la myriade d'options que nous concocte Pop Top Software pour Tropico. Mine de rien, on va se retrouver avec une simulation économique trapue, doublée d'une simulation politique caustique, le tout enrobé dans une ambiance révolution sud-américaine bien déconnante à souhait.
Comme ça aurait été dommage de s'arrêter en si bon chemin, ils n'ont pas massacré la réalisation. Pour tout dire, Tropico bénéficiera de la version améliorée du moteur graphique de Railway Tycoon II. L'île est représentée en vue isométrique. Le moteur est désormais capable de zoomer de beaucoup plus près pour examiner les tribulations de nos habitants à la loupe. Ce que j'ai pu entendre de la réalisation sonore est aussi fort prometteur. Régner sur une république bananière tout en savourant un cocktail sur fond d'orchestre de mariachis, voilà une saine occupation dans la vie.